Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.11.2023 16:58:23
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Безопасность жизнедеятельности»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» следует отнести следующие:

Цели освоения модуля 1 «Безопасность жизнедеятельности»:

- формирование у студентов общего представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека. Реализация этих требований гарантирует сохранение работоспособности и здоровья человека, готовит его к действиям в экстремальных условиях.

К основным задачам освоения модуля 1 «Безопасность жизнедеятельности» следует отнести:

- формирование базовых знаний об имеющихся угрозах окружающей среды, ее негативных факторах;
- изучение моделей поведения в ситуациях, угрожающих жизни и здоровью человека;
- использование современных методов предупреждения опасностей;
- формирование навыков оказания первой медицинской помощи и обеспечения безопасности человека;
- изучение правил и положений обеспечения безопасности жизнедеятельности человека.

Обучение по дисциплине «Безопасность жизнедеятельности» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-8. Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	ИУК-8.1. Анализирует и идентифицирует факторы вредного влияния на жизнедеятельность элементов среды обитания (технических средств, технологических процессов, материалов, зданий и сооружений, природных и социальных явлений), а также опасные и вредные факторы в рамках осуществляемой деятельности ИУК-8.2. Понимает важность поддержания безопасных условий труда и жизнедеятельности, сохранения природной среды для обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе возникновения опасных или чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов ИУК-8.3. Разъясняет правила поведения при возникновении чрезвычайных ситуаций природного и техногенного происхождения и военных конфликтов, описывает способы участия в восстановительных мероприятиях

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к числу учебных дисциплин обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» и входит в образовательную программу подготовки бакалавров по всем направлениям подготовки для всех форм обучения.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость модуля 1 «Безопасность жизнедеятельности» составляет 1 зачетных(е) единиц(ы) (36 часов).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

3.1.1. Очная форма обучения
Модуль 1. «Безопасность жизнедеятельности»

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			6	
1	**Аудиторные занятия**	**18**	18	
	В том числе:			
1.1	Лекции	6	6	
1.2	Семинарские/практические занятия	6	6	
1.3	Лабораторные занятия	6	6	
2	**Самостоятельная работа**			
	В том числе:	**18**	18	
2.1	Реферат			
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**зачет**	зачет	
	Итого	**36**	36	

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Основы военной подготовки»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цели освоения модуля «Основы военной подготовки»:

- формирование у студентов знаний, умений и навыков, необходимых для становления обучающихся образовательных организаций высшего образования в качестве граждан способных и готовых к выполнению воинского долга и обязанности по защите своей Родины в соответствии с законодательством Российской Федерации.

К основным задачам освоения модуля «Основы военной подготовки» следует отнести:

- формирование у обучающихся понимания главных положений военной доктрины Российской Федерации, а также основ военного строительства и структуры Вооруженных Сил Российской Федерации (ВС РФ);
- формирование у обучающихся высокого общественного сознания и воинского долга;

- воспитание дисциплинированности, высоких морально-психологических качеств личности гражданина - патриота;

- освоение базовых знаний и формирование ключевых навыков военного дела;

- раскрытие специфики деятельности различных категорий военнослужащих ВС РФ;

- ознакомление с нормативными документами в области обеспечения обороны государства и прохождения военной службы;

- формирование строевой подтянутости, уважительного отношения к воинским ритуалам и традициям, военной форме одежды;

- изучение и принятие правил воинской вежливости;

- овладение знаниями уставных норм и правил поведения военнослужащих.

Обучение по дисциплине «Основы военной подготовки» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
УК-8. Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	ИУК-8.1. Анализирует и идентифицирует факторы вредного влияния на жизнедеятельность элементов среды обитания (технических средств, технологических процессов, материалов, зданий и сооружений, природных и социальных явлений), а также опасные и вредные факторы в рамках осуществляемой деятельности ИУК-8.2. Понимает важность поддержания безопасных условий труда и жизнедеятельности, сохранения природной среды для обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе возникновения опасных или чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов ИУК-8.3. Разъясняет правила поведения при возникновении чрезвычайных ситуаций природного и техногенного происхождения и военных конфликтов, описывает способы участия в восстановительных мероприятиях

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы военной подготовки» относится к числу учебных дисциплин обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» и входит в образовательную программу подготовки бакалавров по всем направлениям подготовки для всех форм обучения.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость модуля «Основы военной подготовки» составляет 1 зачетную единицу, т.е. 36 академических часа.

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

3.1.1. Очная форма обучения

Модуль 2. «Основы военной подготовки»

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			6	
1	**Аудиторные занятия**	**18**	18	
	В том числе:			
1.1	Лекции	6	6	
1.2	Семинарские/практические занятия	12	12	
1.3	Лабораторные занятия	-	-	
2	**Самостоятельная работа**	**18**	18	
	В том числе:			
2.1	Реферат	18	18	
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**зачет**	зачет	
	Итого	**36**	36	

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Рисунок и живопись»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Рисунок и живопись»:
– подготовка квалифицированного специалиста дизайнера - формирование профессиональных знаний и общепрофессиональных навыков, в процессе подготовки дизайнера (Профиль «Графический дизайн мультимедиа». Квалификация (степень) выпускника Бакалавр).
- совершенствование композиционного мышления, усвоение закономерностей построения пространственных и колористических отношений в решении живописных задач.
- приобрести опыт творческого отношения к натуре и её интерпретации в ходе решения различных художественных задач, выполняемых в различных живописных и графических материалах и техниках.
Основная задача освоения дисциплины «Рисунок и живопись»: становление композиционного мышления, усвоение закономерностей построения пространственных отношений в решении графических задач, усвоение закономерностей построения цветовых отношений в решении колористических задач, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.
В результате освоения дисциплины «Рисунок и живопись» у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код	В результате освоения	Перечень планируемых результатов

компетенции	образовательной программы обучающийся должен обладать	обучения по дисциплине
ОПК-1	способностью собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности, выразительными средствами искусства графики, свободно владеть ими, проявляя, в меру творческих способностей каждого, креативность композиционного мышления	знать: - основные закономерности зрительного восприятия реальности и произведения искусства; - закономерности композиционного решения изобразительной плоскости; - технику и технологию графических и живописных материалов; - основы теории перспективных построений и анатомии человека; уметь: - найти оптимальное композиционное решение на изобразительной поверхности; - создать убедительную трехмерную структуру изображаемого на плоскости; - соблюдать сходство изображения с натурой, как фактор объективной оценки изображения; - применять на практике знания техники и технологии графических и живописных художественных материалов; владеть: - навыками выполнения эскиза и этюда; - методикой ведения длительного рисовального и живописного процесса; - технологическими и техническими приемами, графическими и живописными средствами при создании произведения искусства;
ОПК-2	Способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.	знать: - основные законы зрительного восприятия произведения искусства; - законы композиционного решения изобразительной плоскости; - технику и технологию графических и живописных материалов; - основы теории перспективы и пластической анатомии;

		уметь: - проводить анализ композиционного построения художественного произведения; - проводить анатомический анализ изображаемой модели; - проводить анализ пространственных построений художественного произведения; владеть: - владеть навыками короткого рисунка (наброска), этюда с натуры; - навыками создавать произведения рисунка и живописи по памяти и представлению; - методикой ведения длительного рисовального и живописного процесса; - методиками перспективно-пространственного и анатомического построения;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Рисунок и живопись» относится к числу учебных дисциплин базовой части Блок 1, образовательной программы "Графический дизайн мультимедиа" Б.1.1.13, направление подготовки 54.03.01 "Дизайн".

«Рисунок и живопись» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Колористика
- Печатная графика
- Иллюстрация
- Фотография
- Технический рисунок
- Web-дизайн
- TV-дизайн

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 22 зачетные единицы (792 часов).

Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры						
			1	2	3	4	5	6	7
	Аудиторные занятия	514	64	108	72	72	72	72	54
	В том числе:								

1	Лекции								
2	Семинарские/практические занятия								
3	Лабораторные занятия	514	64	108	72	72	72	72	54
	Самостоятельная работа	278	38	50	38	38	38	38	38
	В том числе:								
1	...								
2	...								
	Промежуточная аттестация								
	Зачет/диф.зачет/экзамен	экзамен	э	э	э	э	э	э	э
Итого		792							

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Работа над каждым учебно-творческим заданием начинается с выполнения композиционных эскизов, этюдов и после утверждения преподавателем одного из них, можно перейти к выполнению задания в конечной его живописной или графической форме.

Студент должен усвоить, что процесс работы над учебными заданиями есть процесс творческий, композиционный. Он требует от студента активного видения натуры, способности выразительно располагать изображение в пределах изобразительной поверхности, учитывая эту поверхность как пространственный и декоративный компонент изображения. В процессе обучения происходит последовательное ознакомление с различными материалами — карандаш, тушь, акварель, уголь, соус, масло, акрил, темпера.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Иностранный язык»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

- Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К **основным целям** освоения дисциплины «Иностранный язык» следует отнести:
комплексное развитие сформированных на предыдущих ступенях образования коммуникативных навыков студентов, необходимых для эффективного повседневного и профессионального общения, а также знакомство студентов с цифровыми инструментами, которые как способствуют формированию необходимых иноязычных коммуникативных компетенций, так и облегчают устное и письменное взаимодействие с зарубежными коллегами.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Иностранный язык» следует отнести:
- освоение необходимого лексического минимума для общения в повседневных и профессиональных целях;
- развитие навыков правильного использования грамматических конструкций, обеспечивающих коммуникацию без искажения смысла;

- развитие умения воспринимать иностранную речь на слух как в реальной жизни, так и в форме видеолекций и видеороликов в Интернете;
- развитие навыков чтения и понимания общетехнической, технической и научной литературы на иностранном языке по своему направлению подготовки;
- развитие умения грамотно выражать свои мысли в устной и письменной форме;
- развитие навыка использования цифровых инструментов для формирования необходимых иноязычных коммуникативных компетенций (онлайн толковые и двуязычные словари, инструменты для перевода текстов, исправления письменной речи, запоминания новых слов)
- формирование адекватного речевого поведения в повседневных и профессионально ориентированных ситуациях;
- формирование и развитие навыков самостоятельной работы (работы с иноязычными источниками, поиска и анализа необходимой информации, критического мышления) в том числе с привлечением цифровых инструментов (например: документы Google, сервисы для создания презентаций и т.д.).

Обучение по дисциплине «Иностранный язык» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-4: способность осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке	ИУК-4.1. Учитывает особенности деловой коммуникации на государственном и иностранном языках в зависимости от особенностей вербальных и невербальных средств общения ИУК-4.2. Умеет вести обмен деловой информацией в устной и письменной формах на государственном и иностранном языках с учетом своеобразия стилистики официальных и неофициальных писем, а также социокультурных различий в формате корреспонденции ИУК-4.3. Выполняет перевод профессиональных текстов с иностранного языка на государственный язык РФ и с государственного языка РФ на иностранный

- Место дисциплины в структуре образовательной программы

Данный курс входит в перечень обязательной части блока Б1 «Дисциплины (модули)». Дисциплина «Иностранный язык» логически, содержательно и методически связана с другими гуманитарными дисциплинами в учебном плане, направленными на расширение кругозора, формирование гуманистического мировоззрения и развитие коммуникативных навыков, а также с информационными технологиями, которые направлены на формирования цифрового сознания студентов.

- Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 10 зачетных единиц (360 часов).

- **Виды учебной работы и трудоемкость**

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/	Вид учебной работы	Количество	Семестры					
			1	2	3	4	5	6

п		часов						
1	**Аудиторные занятия**	**212**	32	36	36	36	36	36
	В том числе:							
1.1	Лекции	-	-	-	-	-	-	-
1.2	Семинарские/практические занятия	212	32	36	36	36	36	36
1.3	Лабораторные занятия	-	-	-	-	-	-	-
2	**Самостоятельная работа**	**148**	28	24	24	24	24	24
3	**Промежуточная аттестация**							
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет	диф. зачет	зачет	диф. зачет	зачет	экзамен
	Итого	**360**	60	60	60	60	60	60

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры					
			1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1	**Аудиторные занятия**	**104**	14	18	18	18	18	18
	В том числе:							
1.1	Лекции	-	-	-	-	-	-	-
1.2	Семинарские/практические занятия	104	14	18	18	18	18	18
1.3	Лабораторные занятия	-	-	-	-	-	-	-
2	**Самостоятельная работа**	**256**	40	42	42	44	44	44
3	**Промежуточная аттестация**							
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет	диф. зачет	зачет	диф. зачет	зачет	экзамен
	Итого	**360**	54	60	60	62	62	62

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«История России»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель освоения дисциплины «История России» состоит в формировании у студентов базы знаний об основных этапах и закономерностях исторического и социокультурного развития российского общества.

Задачами освоения дисциплины и планируемыми результатами обучения по «Истории России» являются:

- получение научного знания о движущих силах и основных закономерностях развития российского государства и общества в контексте всемирно-исторического процесса, роли человека в историческом процессе, экономической и социально-политической организации общества;

- формирование широкого представления о многообразии культур и цивилизаций в их взаимодействии, многовариантности исторического процесса;

- выработка навыков самостоятельной работы с источниками открытых данных и базами знаний; способность к эффективному поиску информации и критике источников для проблемного осмысления социокультурных явлений российской и мировой истории;

- формирование способности на основе исторического анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в России и мировом сообществе в их динамике и взаимосвязи,

- воспитание уважения к историческому прошлому и культурно-историческому наследию страны, его сохранению и преумножению

- формирование понимания у студентов места и роли специалиста высшей школы в общественном развитии, взаимосвязи с другими социальными институтами;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы (ООП бакалавриата)

Дисциплина «История» входит в Блок 1. Дисциплины (модули). Базовая часть» и взаимосвязана с освоением других дисциплин этого блока. Она расширяет представления о многообразии современного мира через осмысление его эволюции в пространстве и времени, а также способствует пониманию развития отдельных отраслей хозяйственной деятельности человека и мотивирующих ее факторов. Это обеспечивает внутри и междисциплинарную логическую связь данной дисциплины с другими дисциплинами в структуре образовательной программы.

Изучение дисциплины «История России» опирается на ключевые образовательные компетенции, полученные в средней общеобразовательной школе: ценностно-смысловые, учебно-познавательные, общекультурные, информационные, коммуникативные, социально-трудовые, способы и навыки личностного самосовершенствования.

Задачей дисциплин гуманитарного цикла является, наряду с формированием общекультурных компетенций, является опосредованное воздействие на становление профессиональной идентичности. Последнюю можно охарактеризовать как осознание выпускником Вуза своей роли в меняющейся социокультурной системе координат, месте инженерного, управленческого труда в развитии общества. Для этого необходимо сформировать у будущего инженера (экономиста) представление о том по каким законам и функционирует общество, что определяет его развитие. Для достижения указанных задач содержание курса истории – при сохранении хронологического принципа изложения учебного материала (история делается, «творится» в определенном пространстве и потоке времени) - должно быть выстроены следующим образом:

1. Главная сфера человеческой жизнедеятельности – экономическая. Задача курса истории показать роль ремесленника, технолога, инженера, управленца экономическими процессами в создании орудий труда, освоении способами преобразования предметов труда, использовании источников энергии в создании материальных и нематериальных ценностей, которые удовлетворяют базовые потребности человека.

2. Распределение созданных в экономической сфере ресурсов осуществляется в социальной сфере. Задача курса истории показать: каким образом производственные отношения, возникающие в процессе создания базовых ценностей между исполнителем (работником), технологом (инженером) и собственником формируют социальную структуру общества. Выявить тенденцию возрастания роли творца (технолога, инженера, управленца) при эволюции социума от доиндустриального к постиндустриальному обществу.

3. Политическая система общества – сфера отношений между субъектами общественных отношений по вопросу завоевания, осуществления и удержания власти с целью занятия должного места в распределительной системе. Задача курса истории показать каким образом совершенствование механизмов и технологий: создает предпосылки для перехода от догосударственных к институциональным формам политического бытия; определяет развитие

политических коммуникаций; место технических специалистов в политической стратификации общества на разных этапах развития человеческой цивилизации.

4. Способы и технологии преобразования (очеловечивания) природной среды определяют характерные черты материальной культуры, которая в свою очередь опосредует и духовную сферу существования человеческого общества. Задача курса истории показать каким образом совершенствование механизмов и технологий, труд инженеров определяли тенденции социокультурного развития (развитее науки и техники, социокультурной динамики и межкультурных коммуникаций).

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Обучение по дисциплине «История России» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	ИУК-5.1. Анализирует и интерпретирует события, современное состояние общества, проявления его межкультурного разнообразия в социально-историческом, этическом и философском контекстах ИУК-5.2. Осознает систему общечеловеческих ценностей, понимает значение для развития цивилизаций исторического наследия и социокультурных традиций различных социальных групп, этносов и конфессий, а также мировых религий, философских и этических учений ИУК-5.3. Взаимодействует с людьми с учетом социокультурных особенностей в целях успешного выполнения профессиональных задач и социальной интеграции

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы (144 академических часа). Аудиторные часы – 120, в том числе лекции – 68, семинары – 52. Самостоятельная работа студентов – 24. Вид итогового контроля – Зачет: 1 курс, 1 семестр; Экзамен; 1 курс, 2 семестр

- **Виды учебной работы и трудоемкость**

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			1 семестр	2 семестр
1	**Аудиторные занятия**	**120**	**48**	**72**
	В том числе:			
1.1	Лекции	68	32	36
1.2	Семинарские/практические занятия	52	16	36
1.3	Лабораторные занятия	-	-	-
2	**Самостоятельная работа**	**24**	8	16

	В том числе:			
2.1	Подготовка и защита лабораторных работ	-	-	-
2.2	Самостоятельное работа студентов	24	8	16
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/зачет/экзамен		зачет	экзамен
	Итого	**144**	**56**	**88**

3.1.2. Заочная форма обучения

№ п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**	
			1 семестр	**2 семестр**
1	**Аудиторные занятия**	**58**	**22**	**36**
	В том числе:			
1.1	Лекции	30	10	20
1.2	Семинарские/практические занятия	28	10	18
1.3	Лабораторные занятия			
2	**Самостоятельная работа**	**86**	**30**	**56**
	В том числе:			
2.1	Подготовка и защита лабораторных работ			
2.2	Самостоятельное работа студентов			
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/зачет/экзамен		зачет	экзамен
	Итого	**144**	**52**	**92**

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«История искусств»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «История и теория искусства» является подготовка бакалавров по профилю «Графический дизайн мультимедиа», обладающих знаниями в области истории искусства, ориентирующихся в стилях и направлениях, знающих особенности каждого периода и стиля в живописи, архитектуре и скульптуре, основные современные тенденции изобразительного искусства и основные закономерности формообразования, определяющих стиль эпохи.

К основным задачам являются формирование у студентов знаний, необходимых в профессиональной деятельности дизайнеров в соответствие с компетенциями ФГОС ВО:

- Сформировать знания периодов истории пластических искусств и их особенностей
- Овладеть знаниями в области истории развития пластической формы.
- Приобрести навыки в понимании синтеза форма и стилеобразующих элементов для решений в области дизайн - проектирования.

- Обучить методам и приёмам проектирования в стилях, соответствующих основным художественным периодам.
- Развить навыки креативного (проектно-новаторского) мышления.

Обучение по дисциплине «_История и теория искусства» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-1. Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	Знает: Историю и теорию искусства в широком культурно-историческом контексте; Умеет: применять знания в области истории и теории искусств в профессиональной деятельности; Владеет: способностью рассматривать произведения искусства в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода; Приемами создания качественных стилизаций в рамках, изученных основных стилей.
ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	Знает: содержание современной культурной политики Российской Федерации; Умеет: ориентироваться в актуальных направления в культурной политике РФ. Оценивать степень соответствия проектов актуальных направлениям культурной политики РФ.; Владеет: знанием о проблематике современной культурной политики Российской Федерации, ориентируется в формах государственной поддержки культурной деятельности в РФ.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «История и теория искусства» является первой ступенью в освоении компетенций, которые будут закреплены при изучении следующих дисциплин вариативной части:

В вариативной части базового цикла (Бl):

Дисциплина «История и теория искусства» относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 Образовательной программой 54.03.01 «Дизайн»

«История и теория искусства» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

1. дисциплины базовой части:

- Рисунок,
- Живопись,
- Печатная графика,
- Пластическое моделирование,
- Пропедевтика,
- Дизайн-проектирование,
- Колористика,

2. дисциплины вариативной части:

- История и теория графического дизайна,

- История и теория фотографии,
- Теория композиции,
- Искусство и визуальное восприятие,
- Декоративно-прикладное искусство и художественные стили

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет ____ зачетных(е) единиц(ы) (____ часов).

Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
	Аудиторные занятия	68	32	36
	В том числе:			
1	Лекции		16	18
2	Семинарские/практические занятия			
3	Лабораторные занятия		16	18
	Самостоятельная работа	76		
	В том числе:			
1	Изучение текстов учебников из перечня литературы.			
2	Изучение текстов он-лайн курса			
	Подборка визуальных материалов для курсовой работы.			
	Прохождение тестов.			
	Подготовка к лабораторным работатм.			
	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Диф.зачет	экзамен
Итого				

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Сквозное задание – выполнить курсовую работу в формате инфографики, которая поможет ориентироваться в дальнейшей профессиональной деятельности и при изучении других дисциплин учебного плана.

Для подготовки к работе студенты должны прочитать соответствующий теме материал учебника, закрепить, изучив текст соответствующей лекции, которая является конспектом материала, где выделены именно значимые особенности каждого периода. Это позволит ориентироваться в визуальном материале и делать осознанный выбор для своей курсовой работы.

К каждому занятию будет ссылка на дополнительный визуальный материал.

Кроме этого, будут поэтапно выполняться задания, позволяющие закрепить и осознать материал путем практических творческих заданий.

Освоение материала позволит пройти визуальное тестирование с положительным результатом.

Работа над курсовой работой в формате инфографики заставляет самостоятельно проанализировать визуальный материал, выявить особенности каждого периода и понять закономерности эволюции в восприятии, осмыслении окружающего мира. Закономерности развития визуального, пластического языка и оценить художественные приемы, которые выбираются для решения задач.
Задачей обучающегося является создать инфографику, где картинка будет точно и однозначно подчеркивать отобранные особенности искусства данного периода (стиля)
Каждый период имеет свои хронологические рамки, иногда довольно условные, и не всегда совпадающие для разных государственных объединений.
Стили в искусстве могут сосуществовать, влияя друг на друга. Но выделяется ведущий стиль эпохи (или наиболее модный в данный отрезок времени, что наиболее актуально уже для XX века). Именно на данный стиль мы будем ориентироваться.
Обучающийся должен уметь обосновать свой выбор, объяснить на что он ориентировался при выборе картинки.
В курсовой работе отслеживаются особенности искусства, а не изменения в общественной жизни.
Прежде всего необходимо обращать внимание на характер изображения, например: обобщенный характер изображения или реалистичный, тщательность проработки деталей или условность. вы должны проследить эволюцию видов искусства в различные периоды, накопление изменений, мастерства, ОСОБЕННОСТИ!
Можно рассматривать керамические сосуды как форму скульптурную, но изображения на ней - это живопись.
В архитектуре интересует не материал изготовления, а какие формы имела архитектура. материал эти формы определяет, заставляет диктует выбор формы.
Ремесло не вид искусства.
Для примера: В бронзовом веке необходимо акцентировать внимание не на разнообразие сюжетов, а какие приемы используются для создания изображения: композиция, пятно, силуэт, линия, пространственность.
Развитие скульптуры не в том, что появляется новый материал.
3 картинки для каждого периода, не надо повторов или похожих изображений. надо сделать жесткий отбор.

Во время зачетного просмотра – защитить свой выбор, свое решение, продемонстрировав свое понимание и владение материалом.
Для выполнения творческих заданий во время лабораторных занятий необходимо понять цель задания, точно следовать указаниям преподавателя.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Колористика»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель дисциплины — формирование системных навыков практической деятельности в области работы с цветом, понимания природы цвета, особенностей его воспроизведения и восприятия, механизмам его трансформации; отработка теоретических знания и практические навыков по вопросам цветовой гармонии, техники и качества графического выполнения поставленной задачи, использование полученных знаний в решении различных художественно-проектных задач, повышение уровня цветовой культуры, целостности композиционного видения.
Задачи дисциплины:
— освоение выразительных возможностей цвета;
— получение навыков получения необходимого оттенка цвета, гармонизации цветовых соотношений;
— освоение механизмов трансформации цвета;
— освоение навыков творческого подхода к колористической композиции;
— приобретение способности создавать заданную цветовую гамму, колорит живописного или графического произведения;
— получение базовых знаний из теории цветоведения и колористики;
— овладение профессиональной терминологией, получение навыков её корректного использования в письменной и устной форме;
— получение навыка развернутой профессиональной оценки художественного произведения с точки зрения цветового решения, создания визуального отчета о проделанной практической и аналитической работе.

Обучение по дисциплине «Колористика» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
УК-1	Способность осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.	Знать: — как критически анализировать цвет с т.з. его химических и физических свойств, цветовых теорий и систем, принципов его воздействия; Уметь: — применять системный подход и вырабатывать стратегию действий при решении колористических задач; Владеть: — системными навыками исполнения колористических задач соответствующими материалами.
ОПК-3	Способность выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих	Знать: — как выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе в решении колористических задач; Уметь: — применять теоретические знания по колористике, синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои колористические предложения при проектировании; Владеть: — навыками проектирования дизайн-объектов (с учетом колористических закономерностей), удовлетворяющих

	утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).	утилитарным и эстетическим потребностям человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Колористика» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Колористика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В Блоке 1:

— Основы режиссуры;

— Теория композиции;

— Пропедевтика;

— Рисунок и живопись.

В Блоке 3:

— Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 зачётных единицы (72 часа).

Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			1	
1	Аудиторные занятия	72	72	
	В том числе:			
1.1	Лекции	2	2	
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	30	30	
2	Самостоятельная работа	40	40	
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	2	2	
2.2	Выполнение практических заданий	38	38	
3	Промежуточная аттестация			
	экзамен		экзамен	
Итого		72		

4. Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Для подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее. Выполнение всего объёма обозначенных заданий по дисциплине «Колористика». Также важной составляющей является: базовый уровень теоретических знаний из области цветоведения и теории цвета в дизайне (изучение основной и

дополнительной литературы, поиск и анализ примеров в сети интернет, самостоятельный поиск и анализ примеров из истории живописи кон. XIX в. – до н. д., с т. з. колористического аспекта); владение терминологией живописи и колористики, соблюдение технологии работы с красками и цветовая культура; начальный уровень владения вышназванными компьютерными программами; качество исполнения и подачи работ для экспозиции (и/или презентации на Behance).
Требования, предъявляемые к лабораторной работе:
Формы лабораторных работ (комплекса заданий) для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в соответствующей таблице.
Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в приложении № 2 к настоящей программе. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.
Художественно-проектное решение лабораторной работы должно быть самостоятельным (не содержать признаков заимствования) и соответствовать сформулированным колористическим задачам.
Требования к презентации работ на Behance.
Презентация должна соответствовать лабораторным работам (комплексу заданий) по дисциплине «Колористика», отражать тематику разделов и наглядно демонстрировать уникальные особенности колористических решений.
Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса «Практическая колористика»). Формат тестов предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Маркетинг в дизайне»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели и задачи освоения дисциплины.

Целью дисциплины «Маркетинг в дизайне» является знакомство обучающихся с теоретическими основами и практикой маркетинга в контексте динамично развивающегося мультимедийного рынка.

Задачами изучения дисциплины являются:

- знакомство с теоретическими и практическими основами маркетинга;
- изучение маркетингового комплекса, в т.ч. в медиабизнесе;
- формирование представления об организации и планировании маркетинговой деятельности в разных сегментах медиаиндустрии;
- изучение и системный анализ различных маркетинговых стратегий;
- знакомство с эффективными средствами маркетинговых коммуникаций и изучение способов их оптимального использования в рамках решения маркетинговых задач;

- изучение видов и методологии маркетинговых исследований;
- знакомство с основными методами и системами измерения клеевой аудитории;
- анализ стратегий максимизации прибыли компаний в условиях конкурентного рынка;
- изучение системы контроля эффективности маркетинговой деятельности компании, аудита маркетингового комплекса организации.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата.

Дисциплина Б.1.1.1.7 «Маркетинг в дизайне» относится к базовой части Блока 1 образовательной программы бакалавриата. Дисциплина «Маркетинг в дизайне» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОП:

– Основы технологического предпринимательства;
– Менеджмент в мультимедиа;
– Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Маркетинг в дизайне» студенты должны:

знать:

- методы макроэкономического анализа применительно к сфере дизайна

уметь:

- анализировать рыночные и специфические риски, а также анализировать поведение потребителей

владеть:

- способностью оценивать воздействие макроэкономической среды на функционирование организаций и органов государственного и муниципального управления, выявлять и анализировать рыночные и специфические риски

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	**курс**	**семестр**	**Трудоемкость дисциплины в часах**							**Форма итогового контроля**
			Всего час/ зач.ед.	**Аудиторных часов (контактная работа)**	**Лекции**	**Семинарские (практические) занятия**	**Лабораторные работы**	**Самостоятельная работа**	**Контроль (промежуточная аттестация)**	
Очная	4	7	72/ 2	18	-	18	-	54	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Дизайн-проектирование»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью освоения бакалаврами дисциплины «Дизайн-проектирование» является формирование системных навыков практической деятельности в области проектирования различных продуктов графического дизайна мультимедиа, а также навыков проектной деятельности, объединения в рамках единого проекта различных технологий и медиа, творческого использования их специфических особенностей, умения добиваться композиционной и структурной логики, эстетической цельности и функциональности проектов в области визуализации информации. А также навыков практической реализации поставленных задач, а также приобретении навыков самостоятельной аналитической, проектной и научно-исследовательской деятельности.

Основными задачами изучения дисциплины являются:

— Разработка технического задания дизайн-проекта;

— Выявление стилистических особенностей проекта, соотнесенных с характером аудитории и отображаемым материалом;

— Формирование концепции его оформления и структуры материала;

— Разработка графического облика под различные устройства воспроизведения;

— получение навыка выбора адекватных с функциональной и эстетической точки зрения графических, композиционных, технологических и конструктивных приемов визуализации проекта;

— освоение методологии объединения композиционных элементов проекта в единую визуальную и смысловую систему;

— освоение навыков творческого подхода к шрифтовому оформлению проекта;

— освоение принципов анализа особенностей современных материалов и технологий, способных влиять на эстетическую выразительность проекта;

Обучение по дисциплине «Дизайн-проектирование» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-2: Способность работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	Знать: — правила написания научных статей — стандарты работы с научной литературой Уметь: — работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований — писать научные доклады, следовать требования научно-практических конференций Владеть: — способностью самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу
ОПК-3: Способность выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами	Знать: — способы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе

и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	Уметь: — провести анализ функциональных характеристик проекта — сформулировать свой творческий замысел и обосновать свои предложения при разработке проектной идеи — изобразительными средствами выполнить эскиз проектируемого дизайн-объекта — анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта Владеть: — навыками разработки дизайн-проектов, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи — умениями научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов в области мультимедиа
ОПК-4: Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметнопространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	Знать: — современную шрифтовую культуру, правила верстки и законы типографики; основы колористики, цветовые теории и системы; законы композиции Уметь: — применять полученные знания по проектированию, по работе с типографикой, цветом, линейно-конструктивным построением на практике при создании цифровых и печатных носителей, комплексов визуальных коммуникаций Владеть: — навыками самостоятельного проектирования цифровых и печатных носителей в области мультимедиа, а также комплексов визуальных коммуникаций
ОПК-5: Способность организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	Знать: — технические требования к печатным носителям (для печати на выставку плакатов и других печатных носителей) — технические требования к демонстрации цифровых носителей Уметь: — подготовить дизайн-проект согласно требованиям организаторов выставки, конкурса, фестиваля — организовывать студенческие и другие выставки, связанные с графическим дизайном мультимедиа Владеть: — способностью организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн-проектирование» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Дизайн-проектирование» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

Б1.1.8. Пропедевтика
Б1.1.9. Колористика
Б1.1.11. История и теория дизайна
Б1.1.12. Компьютерная графика
Б1.1.13. Рисунок и Живопись

Б1.1.17.2. Проектная деятельность
Б1.2.1. Шрифт
Б1.2.2. Печатная графика
Б1.2.4. Типографика
Б1.2.5. Анимация
Б1.2.6. Графический дизайн мультимедиа
Б1.2.7. Фотография
Б1.2.10. Web-дизайн
Б2.1.1. Учебная практика (проектная)
Б2.1.3. Производственная практика (проектно-технологическая)
Б2.2.2. Производственная практика (преддипломная)
Б3.1. Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 41 зачетных единиц (1476 часов).
Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)
3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Коли-чество часов	Семестры						
			2	3	4	5	6	7	8
Аудиторные занятия, в том числе:									
1	Лабораторные занятия	630	108	108	90	72	90	90	72
Самостоятельная работа, в том числе:									
1	Самостоятельная работа	846	108	108	126	126	126	126	126
Промежуточная аттестация									
1	Экзамен		Э	Э	Э	Э	Э	Э	Э
Итого		1476	216	216	216	198	216	216	198

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Работа над проектом в области мультимедиа является одной из наиболее сложных комплексных задач, требующей учета и согласования самых различных факторов. Среди этих факторов ключевыми являются: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории.
Работа над проектированием различных типов продукции состоит из четырех основных этапов:
— аналитического (включающего в себя определение целевой аудитории проекта, функциональных задач издания, определение структуры материала и иерархических отношений между её элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);
— концептуального (включающего построение структуры издания на основе выявленной структуры материала и его функциональных задач; выбор и системную организацию композиционных, конструктивных, пластических и технологических приемов, наиболее точно соответствующих выстроенной структуре издания,

позволяющих максимально полно реализовать задачи соответствия функциональным требованиям издания, практическим и эстетическим требованиям целевой аудитории
— практического (заключающегося в разработке и выполнении принципиального или полнообъемного макета проектируемого издания)
— презентационного (заключающегося в подготовке экранной презентации проекта, формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов, использованных материалов).
Одной из ключевых задач при проектировании состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных дизайнерских приемов, а прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке), комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Пропедевтика»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Пропедевтика»:
– развитие творческого мышления, изучение основных принципов и закономерностей композиции и колористики и освоение средств образной выразительности.
Основная задача освоения дисциплины «Пропедевтика»:
– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.
Обучение по дисциплине «Пропедевтика» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	Знать: — способы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе, сформулировать свой творческий замысел и обосновать свои предложения при разработке проектной идеи Уметь — провести анализ функциональных характеристик проекта — изобразительными средствами выполнить эскиз проектируемого дизайн-объекта — анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта Владеть: — способен проследить зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов,

		техник и технологий

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Пропедевтика» относится к числу обязательных дисциплин вариативной части образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Пропедевтика» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Пропедевтика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

—Рисунок и Живопись

—Колористика

—Дизайн-проектирование

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы (108 часов).

Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			1
1	Аудиторные занятия	108	108
	В том числе:		
1.1	Лекции	2	2
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	34	34
2	Самостоятельная работа	38	38
	В том числе:		
2.1	Изучение литературы по дисциплине	2	2
2.2	Выполнение практических заданий	32	32
3	Промежуточная аттестация		
	экзамен		экзамен
Итого		108	

4. Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

№ п/п	№ раздела дисциплины	Методические указания по выполнению самостоятельной работы
1	Введение	Изучение основной и дополнительной литературы;
2	Раздел 1-3	Изучение основной и дополнительной литературы; Поиск и анализ кейсов в сети интернет; Выполнение практических упражнений на освоение изобразительной поверхности. Возможно выполнение заданий в виде фотографий, рисованной графики и коллажа или в графических редакторах.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Типографика»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «Типографика» следует отнести:

— теоретические и практические основы в области работы с шрифтом как основным инструментом графической коммуникации. Овладение навыками создания акцидентных и наборных типографических композиций, взаимодействия типографики с пространством листа, сеткой, с остальными типами графической коммуникации.

К основным задачам освоения дисциплины «Типографика» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

— научить бакалавра воспринимать глифы шрифта как самоценные графические формы,

— научить соподчинять их общим законам композиционной организации пространства,

— ознакомить со способами типографической выразительности,

— дать понимание исторического стилевого развития типографики,

— ознакомить бакалавров с проявлениями типографики в различных жанрах графического дизайна,

— научить правилам набора и верстки.

Обучение по дисциплине «Типографика» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Коды компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-2	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотографика, мультипликация Основы художественного конструирования и технического моделирования Основы рекламных технологий Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Нормы этики делового общения Уметь: Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

		Владеть: Изучением информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством Подготовка графических материалов для передачи в производство

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к профессиональному циклу дисциплин.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Шрифт
- Пространственная композиция
- Компьютерные технологии в графическом дизайне

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин:

- Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)
- Основы производственного мастерства
- Веб-дизайн
- Анимация

Дисциплина «Типографика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Печатная графика
- Иллюстрация

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 6 зачётных единиц (216 часов).

Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			1
1	Аудиторные занятия		216
	В том числе:		
1.1	Лекции		6
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия		100
2	Самостоятельная работа		80
	В том числе:		
2.1	Изучение литературы по дисциплине		2
2.2	Выполнение практических заданий		28
3	Промежуточная аттестация		
	экзамен		экзамен

Итого	216	

4. Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Студентам рекомендуется регулярно обращаться к знаниям, полученным на дисциплине «Типографика»

№ п/п	№ раздела дисциплины	Методические указания по выполнению самостоятельной работы
1	Разделы 1–5	Изучение основной и дополнительной литературы; Поиск и анализ кейсов в сети интернет; Выполнение практического упражения по типографике. Рекомендуется анализировать объекты дизайна, искусства, среды с точки зрения полученных знаний о композиции в шрифте.
2	Раздел 6–9	Изучение основной и дополнительной литературы; Поиск и анализ кейсов в сети интернет; Выполнение практического упражения по типографике. Работа с текстовым набором требует регулярного промежуточного вывода заданий для того, чтобы видеть изх напечатанными и иметь возможность скорректировать.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Физическая культура и спорт»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью освоения дисциплины «Физическая культура и спорт» является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

Достижение поставленной цели предусматривает решение следующих воспитательных, образовательных, развивающих и оздоровительных **задач**:

- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
- формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом;
- овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте;

- приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту;
- создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

Планируемые результаты обучения по дисциплине.
Выпускник должен:
знать:
- научно-практические основы физической культуры и здорового образа жизни.

уметь:
- использовать средства и методы физического воспитания для профессионального и личностного развития, физического самосовершенствования, формирования здорового образа и стиля жизни.

владеть:
- средствами и методами укрепления индивидуального здоровья, физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной социально-культурной и профессиональной деятельности.

Обучение по дисциплине «Физическая культура и спорт» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	ИУК-7.1. Грамотно выбирает методы здоровьесбережения для поддержания здорового образа жизни с учетом физиологических особенностей организма и условий реализации профессиональной деятельности ИУК-7.2. Поддерживает оптимальный уровень физической нагрузки для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности ИУК-7.3. Соблюдает нормы здорового образа жизни в различных жизненных ситуациях и в профессиональной деятельности

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Физическая культура и спорт» относится к числу учебных дисциплин обязательной части базового цикла (Б1) основной образовательной программы «Компьютерное проектирование оборудования и производств» направления 15.03.05 Конструкторско-технологическое обеспечение машиностроительных производств, квалификация (степень) – бакалавр.

Освоение дисциплины «Физическая культура и спорт» в 1-м семестре необходимо для последующего освоения дисциплин : «История России», «Философия», «Безопасность жизнедеятельности»

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
	Аудиторные занятия	**32**	1	
	В том числе:			
1	Лекции			
2	Семинарские/практические занятия	32	1	
3	Лабораторные занятия			
	Самостоятельная работа	**40**	1	
	В том числе:			
1	С использованием дистанционных образовательных технологий	40	1	
	Промежуточная аттестация			
	Зачет		1	
	Итого	**72**	1	

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Философия»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения учебной дисциплины «Философия» являются:

- формирование у обучающихся представления о философии как о науке, введение в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.

- совершенствование духовной культуры, формирование философского мировоззрения обучающихся, овладение основами философского анализа действительности;

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

Курс «Философия» занимает особое место в системе подготовки любого специалиста, так как лежит в основе его мировоззренческой и методологической подготовки.

Для освоения учебной дисциплины студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента не предусматриваются.

3.Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения ОП обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения.

Знать основные проблемы философии как формы целостного понимания мира, уметь использовать основы философских знаний для обоснования собственной позиции владеть навыками анализа, логического рассуждения и аргументации. А также знать основные факты развития мировой культуры, религии, эстетики и философской мысли, уметь использовать основы философских взглядов для формирования собственного мировоззрения.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	1	2	72/ 2,00	36	18	18	-	36	-	За
Очно-заочная	1	2	72/ 2,00	18	8	10	-	54	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Введение в проектную деятельность»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

Цели дисциплины

Цель изучения дисциплины «Введение в проектную деятельность» - познакомить обучающихся с основами проектной деятельности с целью дальнейшего применения полученных знаний и умений для решения конкретных практических задач с использованием проектного метода. заданий; развивать способность к коммуникации.

Основные задачи изучения дисциплины:

– получить теоретические знания об основах проектной деятельности; отличать организацию проекта от проведения исследования и запуска производственного цикла.

– определять проблему и её актуальность, классифицировать противоречия, на разрешение которых направлен проект.

– использовать методы коллективной генерации идей; эффективно взаимодействовать с членами команды в процессе работы над проектом.

– ставить цели, определять задачи, планировать ожидаемый результат от реализации проекта.

– планировать деятельность, ресурсы, необходимые для реализации проекта, оценивать риски.

– использовать современные программные средства работы над проектом в сети Интернет.

– оформлять и представлять собственные проекты на публике.

Обучение по дисциплине «Введение в проектную деятельность» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	ИУК-1.1. Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие ИУК-1.2. Осуществляет поиск, критически оценивает, обобщает, систематизирует и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи ИУК-1.3. Рассматривает и предлагает рациональные варианты решения поставленной задачи, используя системный подход, критически оценивает их достоинства и недостатки
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	ИУК-3.1. Определяет свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, учитывая особенности поведения и интересы других участников команды. ИУК-3.2. Планирует и анализирует последствия личных действий, адекватно оценивает идеи и предложения других участников для достижения поставленной цели в командной работе. ИУК-3.3. Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила социального взаимодействия, несет личную ответственность за свой вклад в результат командной работы.
УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	ИУК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей. ИУК-6.2. Определяет приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста. ИУК-6.3. Демонстрирует готовность к построению профессиональной карьеры и определению стратегии профессионального развития на основе оценки требований рынка труда, предложений рынка образовательных услуг и с учетом личностных возможностей и предпочтений.

1 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина Б.1.7 «Введение в проектную деятельность» относится к обязательной части блока Б1 «Дисциплины (модули)»

Дисциплина «Введение в проектную деятельность» изучается на первом курсе обучения по направлению подготовки 11.03.01 «Радиотехника» профиль «Интеллектуальная радиоэлектроника и промышленный интернет вещей».

Дисциплина непосредственно связана со следующими дисциплинами и практиками ООП:

Основы технологического предпринимательства;

Проектная деятельность;

Управление проектами;
Учебная практика (проектная).

2 Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий и на самостоятельную работу обучающихся)

Общая трудоемкость (объем) дисциплины «Введение в проектную деятельность» составляет 2 зачетные единицы

Объем дисциплины по видам учебных занятий (в часах) – 72 часа.

Дисциплина преподается у всех формы обучения.

Вид промежуточной аттестации (форма контроля): зачет.

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

Вид учебной работы	**Всего часов**	**Семестр**
		1
3.1.1 Очная форма обучения		
Аудиторные занятия (всего)	**32**	**32**
В том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия (ПЗ)	32	32
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**40**	**40**
В том числе:	-	-
Подготовка к практическим занятиям	40	40
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**72/2**
3.1.2 Заочная форма обучения		
Вид учебной работы	**Всего часов**	**Семестр**
		1
Аудиторные занятия (всего)	**8**	**8**
В том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия (ПЗ)	8	8
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**64**	**64**
В том числе:	-	-
Подготовка к практическим занятиям	64	64
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**72/2**

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины «Авторское право» являются: изучение основ правового регулирования отношений в области российского и зарубежного авторского права; формирование у студентов необходимых знаний о правовой охране объектов авторского права, правовой культуры, формах и способах их использования в своей профессиональной деятельности.
Задачами при изучении дисциплины «Авторское право являются: выработка и закрепление профессиональных компетенций в области авторского права и смежных с ним прав в объеме, достаточном для успешной реализации в профессиональной деятельности; усвоение будущими специалистами навыков защиты своих авторских прав при возникновении конфликтных ситуаций.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Знания и практические навыки, полученные из курса «Авторское право», используются при изучении следующих дисциплин: «Основы производственного мастерства», «Научно-исследовательская работа», «Преддипломная практика».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Авторское право» студенты должны:

Знать:

- основные принципы и нормы права интеллектуальной собственности, авторского права, международных конвенции и соглашения по авторскому праву;
- основы Российского законодательства в области охраны прав на результаты интеллектуальной деятельности;
- правовые средства обеспечения и защиты авторских прав;

- историю, проблемы и направления совершенствования авторского законодательства.

- **Уметь:**

- ориентироваться в системе и источниках права интеллектуальной собственности;
- применять нормы авторского права для решения задач в сфере будущей профессиональной деятельности;
- грамотно толковать нормы законодательства об охране интеллектуальной собственности;
- выделять в конкретной ситуации объекты и субъектов авторского права и прав, смежных с авторскими;
- составлять авторский и лицензионный договор;
- пользоваться правовыми информационными системами, информационными ресурсами для поиска и анализа необходимой правовой информации.

Владеть:

- навыками правового самообразования, анализа и применения нормативных актов в сфере авторского права,
- навыками составления документов (авторский договор, лицензионный договор) в сфере авторского права.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении дисциплин профессионального цикла, а также дисциплин гуманитарного, социального и экономического цикла в период всего обучения.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	**курс**	**семестр**	**Трудоемкость дисциплины в часах**							**Форма итогового контроля**
			Всего час/ зач.ед.	**Аудиторных часов (контактная работа)**	**Лекции**	**Семинарские (практические) занятия**	**Лабораторные работы**	**Самостоятельная работа**	**Контроль (промежуточная аттестация)**	
Очная	4	8	72/ 2,00	36	18	18	-	36	-	За

Очно-заочная	5	9	72/ 2,00	18	10	8	-	54	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Актуальные проблемы современного искусства»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели освоения дисциплины

Основная цель освоения дисциплины «Актуальные проблемы современного искусства» является подготовка бакалавров по профилю «Графический дизайн мультимедиа», обладающих знаниями в области современного искусства, ориентирующихся в стилях и направлениях современной живописи, графики, скульптуры и архитектуры, умеющих анализировать актуальные проблемы и тенденции изобразительного искусства.

Основная задача являются формирование у студентов знаний, необходимых в профессиональной деятельности дизайнеров в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина Б.1.1.2.7 «Актуальные проблемы современного искусства» относится к числу дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа». Дисциплина «Актуальные проблемы современного искусства» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- История и теория графического дизайна,
- История и теория фотографии,
- Теория композиции,
- История искусств.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Современные проблемы современного искусства» студенты должны:

Знать:

– основные направления и течения современного искусства

Уметь:

– выявлять и анализировать актуальные проблемы современного искусства

Владеть:

– представлением об актуальных тенденциях современного искусства

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	2	4	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
Очно-заочная	2	4	72/ 2,00	18	-	-	18	54	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Анимация»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель дисциплины — изучение свойств графики в различных видах анимации, обучение работе с различными видами анимации, изучение свойств различных медиа и их влияние на качество и характер анимации, формирование аналитического и оценочного суждения относительно уже существующих образцов анимационной графики в определенном контексте с целью выработки осмысленного и технически обусловленного подхода к разработке графической составляющей современных анимационных медиа

Задачи дисциплины:

— Просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры;
— Изучение видов и принципов анимационной графики;
— Формирование запросов к отрасли с целью выявления необходимых качеств будущей анимационной графики проекта;
— Разработка собственных анимационных проекта исходя из анализа существующих проектов, запросов отрасли с учетом современного состояния развития индустрии.
— Освоение программно-технической и художественной базы с целью разработки собственного проекта.
Обучение по дисциплине «Анимация» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ПК-3	способность к авторскому надзору за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих Уметь: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Владеть: навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Анимация» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Дисциплина «Анимация» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
В Блоке 1:
— Основы производственного мастерства;
— Фотография.
В Блоке 3:
— Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 5 зачётных единицы (180 часов).
Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)
Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			4	5
1	Аудиторные занятия	144	72	72
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	144	72	72

2	Самостоятельная работа	36	18	18
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	2	1	1
2.2	Выполнение практических заданий	34	17	17
3	Промежуточная аттестация		экзамен	экзамен
	экзамен			
Итого		180		

4. Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Для подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Выполнение всего объёма обозначенных заданий по дисциплине «Анимация». Также важной составляющей является: базовый уровень теоретических знаний из области истории и теории анимации; владение профессиональной терминологией, соблюдение технологии работы в различных техниках; начальный уровень владения специальными компьютерными программами; качество исполнения и подачи работ для презентации на Behance.

2. Требования, предъявляемые к лабораторной работе:

Формы лабораторной работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.

Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение лабораторной работы должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

3. Требования к презентации лабораторной работы.

Презентация должна соответствовать лабораторной работе, отражать ее объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации лабораторной работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf и на платформе Behance) и экранная презентация (видеоролик).

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

4. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Веб-дизайн»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения бакалаврами дисциплины «Веб-дизайн» являются освоение методологической культуры создания веб-сайтов и приложений для настольных компьютеров и мобильных устройств, которая определяется тремя факторами – формированием принципов организации и требований к необходимым материалам и инструментам и практической реализации поставленных задач, а также приобретении навыков самостоятельной аналитической, проектной и научно-исследовательской деятельности.

Основными задачами изучения дисциплины являются:

Разработка технического задания веб-проекта;

Выявление стилистических особенностей проекта, соотнесенных с характером аудитории и отображаемым материалом;

Формирование концепции его оформления и структуры материала;

Разработка графического облика под различные устройства воспроизведения;

Освоение программно-технической базы с целью грамотного тестирования работы программистов, и ведения списка ошибок и комментариев.

Обучение по дисциплине «Веб-дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1 подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; Владеть: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Веб-дизайн» относится к числу учебных дисциплин специализации вариативной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Веб-дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Пространственная композиция
- Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)

- Основы производственного мастерства
- Фотография
- Теория композиции

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц (252 часов).

Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры		
			6	7	8
1	Аудиторные занятия	208	72	78	58
	В том числе:				
1.1	Лекции	0			
1.2	Семинарские/практические занятия	0			
1.3	Лабораторные занятия	208	72	78	58
2	Самостоятельная работа	44	10	16	18
	В том числе:				
2.1	Изучение литературы по дисциплине	2	0	1	1
2.2	Выполнение практических заданий	42	10	15	17
3	Промежуточная аттестация				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		диф.зачет	экзамен	экзамен
Итого		252			

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для подготовки к экзамену, обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом по дисциплине является достаточно сложной комплексной задачей, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа задания степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Работа над разработкой прототипа цифрового носителя различных типов проходит четыре основных этапа:

— аналитический (включающий в себя определение целевой аудитории проекта, функциональных задач издания, определение структуры материала и иерархических отношений между её элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

— концептуальный (включающий построение структуры издания на основе выявленной структуры материала и его функциональных задач; выбор и системную организацию композиционных, конструктивных, пластических и технологических приемов, наиболее точно соответствующих выстроенной структуре издания, позволяющих максимально полно реализовать задачи соответствия функциональным требованиям издания, практическим и эстетическим требованиям целевой аудитории

— практический (заключающийся в разработке и выполнении концептуального или функционального прототипа проектируемого медиа)
— презентационный (заключающийся в подготовке презентации проекта (для всех разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. 6), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов).
3. Ключевая задача при проектировании состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных дизайнерских приемов, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.
4. Требования, предъявляемые к лабораторной работе.
Формы лабораторной работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.
Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.
Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение лабораторной работы должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.
5. Требования к презентации лабораторной работы.
Презентация должна соответствовать лабораторной работе, отражать ее объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.
Презентации лабораторной работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf) и экранная презентация (видеоролик).
Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.
Длительность экранной презентации не должна быть меньше 60 секунд или больше 180 секунд.
6. Требования к эссе.
Эссе — это короткий доклад-исследование, которое проводит студент в рамках выполнения задания, не предусматривающего творческую художественную составляющую. Объем исследования зависит от глубины исследуемой темы и задания. Точный формат шаблон и оформление (размер и местоположение текста) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем.
Количество страниц, набор изображений, включаемых в доклад-исследование, их

количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей задания, по согласованию с преподавателем. Результаты лучших исследований могут быть объединены в общую исследовательскую работу для последующей публикации в научных журналах с сохранением авторских прав и указанием фамилии и имени студента.
7. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Искусство иллюстрации»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.
Программа составлена в 2023 году соответствии с:
Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования специальности 54.05.03«Графика», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1428.
Образовательной программой по специальности 54.05.03 «Графика» по специализации №4 «Художник-график (Оформление печатной продукции)».
Учебным планом по специальности 54.05.03 «Графика».
Основная цель освоения дисциплины «Искусство иллюстрации»:
– подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации № 4 «Оформление печатной продукции», способного иллюстрировать различные виды книжных и периодических изданий.
Основная задача освоения дисциплины «Искусство иллюстрации»:
– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности художника-графика в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.
Обучение по дисциплине «Искусство иллюстрации» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-2	Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки. полученные в процессе обучения	Знает: – изобразительные способы анализа и творческой интерпретации окружающего мира для последующего создания художественного произведения в области оформления печатной продукции. Умеет: – создать художественный образ издания в целом; – создать художественные образы персонажей; – создать оригинальные композиции в области оформления печатной продукции на основе собранного

		материала. Владеет: – материалами, техниками и технологиями создания художественного произведения в области оформления печатной продукции.
ОПК-3	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах	Знает: – основные понятия композиционных и пластических средств, необходимых для создания авторского произведения в области оформления печатной продукции и книгоиздания на высоком художественном уровне. Умеет: – анализировать композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания и удачно сформулировать информацию для передачи. Владеет: – материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Искусство иллюстрации» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации №4 «Художник-график (Оформление печатной продукции).
«Искусство иллюстрации» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
– История отечественного искусства и культуры,
– История зарубежного искусства и культуры,
– Рисунок,
– Живопись,
– История и теория печатно-графического искусства,
– История материальной культуры,
– Техника печатной графики,
– Искусство шрифта,
– Перспектива,
– Пластическая анатомия,
– Композиционное проектирование,
– Технология допечатных процессов,
– Технология печатных процессов,
– Технология послепечатных и отделочных процессов,
– Творческая художественно-проектная практика,
– Преддипломная практика,
– Государственная итоговая аттестация

3. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Как особая форма выражения, иллюстрированная книга складывается из взаимодействия разных составляющих книжного организма. Иллюстрированная книга может быть как простой, так и сложной по структуре.
Приступая к работе, студент должен поэтапно решить следующие задачи:
– определить читательский адрес издания;

– создать художественный образ книги;
– определить формат издания;
– рассчитать объем издания (доля листа, количество полос);
– нарисовать композиционноритмический сценарий;
– нарисовать чёрно-белые эскизы иллюстраций;
– нарисовать цветные эскизы оригиналов иллюстраций;
– нарисовать оригиналы иллюстраций;
– выполнить макет и вёрстку.

При работе над композиционно-ритмическом сценарием, необходимо знать, что ритмическая структура книги состоит из четырех основных взаимоподчиненных рядов:

– рубрикационный ритм, организующий деление пространства книги на составные части литературного произведения;
– иллюстрационно-текстовой ритм, организующий соотношение масс текстового и изобразительных рядов;
– текстовой ритм, организующий внутреннюю связь полосы набора;
– иллюстрационный ритм, организующий внутреннюю связь разномасштабных и (или) разнохарактерных иллюстраций.

В свою очередь, внутри каждого ряда есть свои градации. Например, основной и дополнительный тексты, сложная рубрикация, разные виды иллюстраций. Стилистическая структура книги требует внимательного изучения пропорций, соотношения графики набора, шрифтовой гарнитуры и изобразительного ряда, знаний истории материальной культуры, теории и истории печатнографического искусства. Понимание композиции книги как пространственновременной системы необходимо для освоения сложного и трудоемкого искусства иллюстрации. Книжная композиция неразрывно связана с книжной конструкцией. Основой и стержнем книжной композиции является корешок. Относительно него происходят все движение в книжном пространстве как зрительное при чтении и рассматривании, так и тактильное при перелистывании страниц. Поэтому говоря о композиции разворота, нужно иметь ввиду ось композиции – корешок. Нельзя помещать в корешок изображения не выдерживающих деформацию объектов.

Существуют классические схемы построения композиционного пространства книги, в которых изобразительный ряд, прежде всего из заставок и концовок, и чередования полосных, полуполосных, оборочных и разворотных иллюстраций. Этим схемам присуща строгость макета, четко выраженная рубрикация, как правило, акцентируемая иллюстрированными шмуцтитулами, и ровный упорядоченный ритм. В таких изданиях могут быть иллюстрированы только шмуцтитулы или только заставки и концовки. Очень важен вход в книгу. В разных изданиях возможна вариативность, но традиционно он подразделяется на четыре – пять этапов. Переплёт – форзац – авантитул – титул – спусковая полоса (или разворот). Если книга состоит из нескольких частей, то каждая часть начинается с шмуцтитула. После него следует спусковая полоса. В драматургическом произведении, то в нём всегда присутствует полоса или разворот, знакомящий нас с действующими лицами и исполнителями. Как правило, завершает книгу концевая полоса, после которой следуют оглавление и выходные данные. Есть более сложные композиционноритмические построения. В них художник свободнее формирует все пространство книги, более развернуто показывает художественнообразное решение книги. Ему дается возможность развить воплощение своей художественной идеи не

только в рамках традиционной компановки изобразительного ряда, и не только в рамках линейных размеров отдельно взятой иллюстрации, но и манипулировать массами текстового набора и разномасштабных иллюстраций, усиливать или ослаблять ритмические импульсы в едином изобразительно-шрифтовом произведении.
Ставя перед собой сложную задачу построения и синтеза графических структур, коими являются гарнитура шрифта, пропорции, иллюстрации и структуры предметной,
то есть бумаги, переплетных и других материалов, художник тем самым берет на себя роль не только соавтора литературного текста, но и в определенной мере архитектора и инженера. Знание технологии полиграфического производства и материалов расширяет инструментарий художника, и не столько технический, сколько творческий, непосредственно связанный с его работой над конкретной книгой. Уместны аналогии с театром и кино, с режиссурой, разработкой концепции сюжета, поиском образов героев и персонажей, сценографией. Иллюстратор не преследует целей сопровождать текст дублирующим, слепо буквальным изображением. Его задача – дать наиболее глубокое постижение архитектоники книги, ее материала, ее смысла. В его распоряжении и метафора, и аллегория и иносказание, – всё это предполагает поиск средств, усиливающих и развивающих образный строй книги. Очень важно конечно чувство меры и вкуса, чтобы не навязчиво, но тактично и точно, с большим отбором средств и акцентов преподнести свою версию книги. Это и есть условное пространство книги, создаваемое по законам книжной архитектуры.
Важный элемент книжного пространства – шрифт, полоса набора, формат, поля, композиция издания – это является точкой отсчёта во всех построениях. И поскольку шрифт существует в условном, плоскостном пространстве листа, – он предлагает иллюстратору особые условия игры, в которых иллюстрация должна находиться в активном взаимодействии с полосой набора, с выделениями в тексте, где шрифт может переходить в иллюстрацию, играя декоративную, вспомогательную роль, а может быть наоборот. Эти взаимодействия вариативны и требуют от художника книги очень серьёзной работы с макетом на стадии эскиза. Здесь решаются все концептуальные вопросы, вопросы пластические – а, следовательно, и выбор техники исполнения всех поставленных задач. Такой подход ведёт к отказу от иллюзорности, от статики, когда картинка занимает полосу набора и выполняет функцию пассивного сопровождения текста. Наоборот – этому противопоставляется активное движение, ритм, превращения и парадоксы – огромный арсенал возможностей. Гиперболизация и метафора выходят на первый план. Соединяя несопоставимое, художник вооружённый условным пространством может режиссировать жизнь книги непредсказуемым образом, сталкивая контрастные формы, ускоряя и замедляя ритм, делая и держа паузы, развивая движение, разбрасывая и собирая. Он может разворачивать действие книги, выбрав одну точку зрения, а может менять ракурсы, искать кадры и превратиться в оператора с подвижной камерой на плече. У каждого способа выражения свои мотивации. Главное – это не должно противоречить тексту.
Необходимо помнить, что художник-иллюстратор не свободен, его деятельность целиком подчинена книжной композиции, и направлена на достижение гармонии и целостности книжного организма. Его произведения – иллюстрации – должны войти в композиционностилевой контакт с графикой набора, форматом полосы,

плоскостным характером изобразительной поверхности страниц и ритмически связать весь пространственный ход книги. Иллюстрации, выполненные без учета особенностей книжной структуры, оказываются для нее чужеродными элементами.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«История и теория графического дизайна»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель дисциплины — получение теоретической подготовки, необходимой для профессиональной практической работы в области графического дизайна мультимедиа; представление об исторических парадигмах визуальной культуры; понимание основных методических и эстетических составляющих дизайна; объяснение предпосылок к возникновению и этапов становления новых видов проектной дизайнерской деятельности; обзор смены стилевых направлений в контексте истории дизайна.

К основным задачам освоения дисциплины «История и теория дизайна» следует отнести формирование у учащихся следующих знаний и практических навыков:

— получение теоретических знаний об истории графического дизайна: об основных концепциях, стилях, направлениях, материалах; выдающихся дизайнерских школах, представителях этих школ и их творческих методах;

— освоение и применение метода искусствоведческого анализа при изучении функциональных и эстетических качеств работ из области дизайна среды, промышленного дизайна, графического дизайна, фэшн-дизайна;

— овладение профессиональной терминологией, получение навыков её корректного использования в письменной и устной форме;

— получение навыка развернутой профессиональной оценки дизайн-проектов, создания визуального отчета о проделанной практической/ аналитической работе;

— формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера мультимедиа в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

Обучение по дисциплине «История и теория дизайна» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ОПК-1	Способность применять знания в области истории и, теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	Знать: — как рассматривать произведения дизайна и искусства, образцы из области архитектуры, дизайн и технику/технологии в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода. Уметь: — применять знания в области истории и, теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности. Владеть: — навыками применения знаний в области истории и,

		теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «История и теория дизайна» относится к числу обязательных дисциплин базовой части образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «История и теория дизайна» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части Блока 1:

— История и теория искусства;

В Блоке 3:

— Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы (144 часа).

Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			3	4
1	Аудиторные занятия	72	36	36
	В том числе:			
1.1	Лекции	36	18	18
1.2	Семинарские/практические занятия	36	18	18
1.3	Лабораторные занятия			
2	Самостоятельная работа	72	36	36
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	36	18	18
2.2	Выполнение практических заданий	36	18	18
3	Промежуточная аттестация			
	экзамен		экзамен	экзамен
Итого		144	72	72

Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Для подготовки к зачёту/экзаменам обучающемуся необходимо учитывать следующее:

Посещение лекционных занятий является обязательным. Пропуск лекционных занятий без уважительных причин и согласования с руководством ИГРИК в объеме более 40% от общего количества предусмотренных учебным планом на семестр лекций влечет за собой невозможность аттестации по дисциплине, так как обучающийся не набирает минимально допустимого для получения итоговой аттестации по дисциплине количества баллов за посещение лекционных занятий.

Допускается конспектирование лекционного материала письменным или компьютерным способом.

Регулярная проработка материала лекций по каждому разделу в рамках подготовки к промежуточным и итоговым формам аттестации, а также подготовка и выполнение заданий по дисциплине является одним из важнейших видов самостоятельной работы обучающегося в течение семестра.
Требования, предъявляемые к электронному докладу-презентации (ЭДП).
Объемы ЭДП и количество текста зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться повышения уровня сложности. Выводы доклада должны быть самостоятельными и соответствовать заявленной теме.
Презентация должна соответствовать заявленной теме, отражать предмет и объект исследования, стремиться к выявлению научной новизны. Доклады-презентации по дисциплине могут иметь две электронные формы: PoverPoint-презентация или Acrobat-презентация (pdf). Объём электронной презентации 20–30 слайдов.
Также проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курсов). Формат тестов предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.
Основной источник для подготовки к итоговому экзамену — учебник А. Н. Лаврентьева «История дизайна» (см. список основной литературы).

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Компьютерная графика»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «Компьютерная графика» следует отнести:
— формирование системных навыков практической деятельности в области проектирования печатных и электронных изданий, а также навыков проектной деятельности, объединения в рамках единого проекта различных технологий и медиа в области визуализации информации. формирование способности создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения и способности формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания; формирование способности освоения и использования современных технологий и компьютерных программ для достижения профессиональных целей.
К основным задачам освоения дисциплины «Компьютерная графика» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:
— изучение правил и получение опыта разработки принципиальных макетов;
— ознакомление с правилами технического редактирования;
— ознакомление с правилами верстки;
— ознакомление и приобретение практических навыков создания векторных изображений в графических редакторах;

— ознакомление и приобретение практических навыков создания растровых изображений в графических редакторах;
— ознакомление и освоение терминов и способов цветокоррекции;
— изучение цветоделения и освоение навыков настройки профилей;
— изучение основ грамотной подготовки документов и изображений к печати (Пре-пресс);
— изучение технологий работы с интерактивными мультимедийными изданиями;
— изучение основ видеомонтажа и анимации;
— изучение основ 3d-моделирования
— изучение основ применения нейросетей при работе с компьютерной графикой;
— изучение программпакета CC (23): Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, After Effects, Premier Pro, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Content Viewer, Media Encoder, а также программой Blender3D.
Обучение по дисциплине «Компьютерная графика» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Знать: правила разработки принципиальных макетов; правила верстки печатных изданий и мультимедиа цветоделение; термины и способы цветокоррекции; пре-пресс; Уметь: разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов Владеть: верстkой материалов разной степени сложности; программамиAdobe пакета CC23: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Adobe Content Viewer, Adobe Media Encoder, а также программой Blender3D

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы
Дисциплина «Компьютерная графика» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Дисциплина «Компьютерная графика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
Дизайн-проектирование;
Пропедевтика;
Рисунок и живопись;
Колористика;
Проектная графика и типографика;
Введение в проектную деятельность
Проектная деятельность

Анимация;
Веб-дизайн;
Графический дизайн мультимедиа;
Печатная графика;
Теория композиции;
Шрифт;
Иллюстрация;
Типографика;
Фотография;
Основы режиссуры;
Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования;
Создание познавательного изображения;
Технический рисунок;
Учебно-ознакомительная практика;
Проектно-технологическая практика;
Преддипломная практика;
Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 11 зачетных единицы (396 часа).

Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			1	2	3	4
1	Аудиторные занятия	230	32	54	72	72
	В том числе:					
1.1	Лекции	0				
1.2	Семинарские/практические занятия	0				
1.3	Лабораторные занятия	230	32	54	72	72
2	Самостоятельная работа	166	40	54	36	36
	В том числе:					
2.1	Изучение литературы по дисциплине	6	2	2	1	1
2.2	Выполнение практических заданий	160	38	52	35	35
3	Промежуточная аттестация					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет	зачет	зачет	зачет
Итого		396				

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для освоения дисциплины и подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом в области оформления печатных изданий и изданий в цифровой среде является одной из наиболее сложных комплексных задач, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и

эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа оформляемой продукции и особенностей печатных и цифровых носителей степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.
2. Освоение онлайн-курсов по соответствующим разделам дисциплины обязательно, как в практической, так и в теоретической части.
3. Лабораторные работы предполагают умение вырабатывать алгоритмы оптимального комбинирования и использования навыков изучения отдельных программ. Задание выдается студенту индивидуально в рамках заданного общего направления работы. Работа допускает агрегацию различного медийного и литературного материала с целью максимально полного раскрытия темы.
4. Презентация работ семестра не только в виде исходника и результата, а с пошаговым отчетом предоставляется на платформе Behance, с размещением ссылок в виде отчета в соответствующих курсах ЛМС.
5. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Печатная графика»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Печатная графика»:
– подготовка квалифицированного бакалавра по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» и по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного оформлять различные виды печатной и мультимедийной продукции.
Основная задача освоения дисциплины «Печатная графика»:
– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать:*** — методы организации творческого процесса дизайнера, профессиональную терминологию в области дизайна; ***Уметь***: — работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; ***Владеть:*** — навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ.
ПК-4 Способен демонстрировать владение графическими и живописными техниками, применять полученные художественные навыки в профессиональной деятельности	***Знать*:** – Техники графики Теория композиции Основы художественного конструирования и технического моделирования Профессиональная терминология в области искусства ***Владеть*:** – Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной

	информации, идентификации и коммуникации ***Уметь*:** – Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить художественные решения задач по проектированию объектов визуальной информации Использовать специальные художественные техники для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Обосновывать правильность принимаемых художественных решений

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1

– Живопись
– Иллюстрация
– История искусств
– Рисунок
– Теория композиции
– Государственная итоговая аттестация

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачетных(е) единиц(ы) (72 часов).

- **Виды учебной работы и трудоемкость**

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**	
	Аудиторные занятия	**36**		**3**
	В том числе:			
.1	Лекции			
.2	Семинарские/практические занятия			
.3	Лабораторные занятия	36		
	Самостоятельная работа	**36**		
	В том числе:			
.1	…			

.2	…			
	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Зачет	
	Итого	**72**		

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**	
	Аудиторные занятия	**18**	**8**	
	В том числе:			
.1	Лекции			
.2	Семинарские/практические занятия			
.3	Лабораторные занятия	18		
	Самостоятельная работа	**54**		
	В том числе:			
.1	…			
.2	…			
	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Зачет	
	Итого	**72**		

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Теория композиции»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины — подготовить квалифицированного специалиста дизайнера-мультимедиа со знанием теоретической и методической основы дисциплин специальности как тенденции художественной школы, сохраняющей наследие Вхутемаса; освоение студентом теоретической базы знаний; систематизированное изложение проблем изобразительного искусства, необходимый объем знаний для профессиональной практической работы в области мультимедийного дизайна.

Задачи дисциплины:

формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера-мультимедиа в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Теория композиции» студенты должны:

знать:

- теории построения композиции и зрительного восприятия изображения в картинной плоскости;
- теорию композиционного строя художественного оформления печатного издания; теорию зрительного восприятия картинной плоскости и основы психологии художественного творчества;
- основные методы наблюдения, анализа и обобщения явлений окружающей действительности через художественные образы;
- основные этапы и тенденции развития теорий изобразительного искусства в контексте мировой истории культуры;

- лучшие работы художников в этой области, как мирового, так и национального значения;

уметь:

- сформулировать и изложить свой творческий замысел, его идею и процесс создания произведения;
- провести анализ художественного явления или отдельного произведения в области изобразительного искусства, книгоиздания, полиграфии;
- наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области оформления печатной продукции;
- разбираться в качестве графических и вспомогательных материалов, применяемых в творческом процессе дизайнера-мультимедиа;

владеть:

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- формальным анализом графических работ в контексте визуальной культуры;
- культурой мышления, знанием исторических и современных технологических процессов;
- при создании авторских произведений искусства;
- методиками работы с изобразительным и текстовым материалом при создании произведений графического дизайна.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	2	4	108/ 3,00	40	20	20	-	68	-	Экз

Очно-заочная	3	6	108/ 3,00	30	20	10	-	78	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Технический рисунок»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты прохождении дисциплины

Цель дисциплины — подготовка квалифицированного специалиста дизайнера по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного к работе над техническим рисунком как полноценной частью графического дизайна, ориентированной на максимально наглядное и функциональное изображение объектов материального мира.

К основным задачам освоения дисциплины «Технический рисунок» следует отнести формирование у учащихся следующих знаний и практических навыков:
получение теоретических знаний о многообразии типов и назначении познавательного изображения и технического рисунка;
формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствие с компетенциями ФГОС ВО;

Обучение по дисциплине «Технический рисунок» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ПК-2	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: методы организации творческого процесса дизайнера; профессиональную терминологию в области дизайна; Уметь: обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; Владеть: навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Технический рисунок» относится к числу элективных дисциплин № 1 вариативной части образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Технический рисунок» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В обязательной части Блока 1:
– Иллюстрация

– Печатная графика
– Типографика
В элективной части Блока 1:
– Создание познавательного изображения;
В факультативной части Блока 3:
– Дополненная реальность
– Актуальные проблемы современного искусства

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет:
Очная форма: 5 зачетных единиц (5 семестр /18 недель)
Очно-заочная форма: 7 зачетных единиц (7 семестр /18 недель)
Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			5
1	Аудиторные занятия	36	36
В том числе:			
1.1	Лекции	-	-
1.2	Семинарские/практические занятия	-	-
1.3	Лабораторные занятия	36	36
2	Самостоятельная работа студентов	36	36
3	Промежуточная аттестация		
	зачет		зачет
Итого		72/3 з.е.	

4. Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Для подготовки к зачету обучающемуся необходимо учитывать следующее. Выполнение всего объёма обозначенных заданий по дисциплине «Технический рисунок». Также важной составляющей является: базовый уровень теоретических знаний из области технического рисунка (изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ примеров в сети интернет); начальный уровень владения вышеназванными компьютерными программами; качество исполнения и подачи работ для экспозиции (и/или презентации на Behance).
Требования, предъявляемые к лабораторной работе:
Формы лабораторных работ (комплекса заданий) для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в соответствующей таблице.
Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в приложении № 2 к настоящей программе. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.
Художественно-проектное решение лабораторной работы должно быть самостоятельным (не содержать признаков заимствования) и соответствовать сформулированным задачам.

Требования к презентации работ на Behance.
Презентация должна соответствовать лабораторным работам (комплексу заданий) по дисциплине «Технический рисунок», отражать тематику разделов.
Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса «Технический рисунок»). Формат тестов предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Фотография»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «Фотография» следует отнести:
— формирование у студентов художественно-эстетических взглядов на фотографию как на современный вид технологического визуального искусства и индивидуального творчества. Важным является акцентирование фотографии не как технического процесса фиксации происходящего, но как процесса визуального познания, единовременного с актом репрезентации аудитории запечатленного фотографией реального пространства и времени; развитие у студентов визуального мышления и использования фотографии как современного визуального языка коммуникации путем анализа мирового и отечественного фотографического наследия.
К основным задачам освоения дисциплины «Фотография» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:
—формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера мультимедиа в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.
Обучение по дисциплине «Фотография» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ПК-3	Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: основные жанры, стили и направления в искусстве фотографии. теорию композиции основные настройки фототехники колористику и цветоведение основы художественного конструирования и технического моделирования Уметь: работать с различной фототехникой. разрабатывать авторские художественные произведения в различных жанрах искусства фотографии выбирать необходимые настройки фотооборудования для решения различных задач Владеть: программамиAdobe пакета CC23: Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Фотография» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Дисциплина «Фотография» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
Основы производственного мастерства
Анимация

3. Структура и содержание дисциплины
Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетные единиц 216 часов
Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)
3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1	Аудиторные занятия									
	В том числе:									
1.1	Лекции									
1.2	Семинарские/практические занятия									
1.3	Лабораторные занятия	144								
2	Самостоятельная работа	72								
	В том числе:	72								
2.1	Изучение литературы по дисциплине						6	6		
2.2	Выполнение практических						30	30		
3	Промежуточная аттестация									
	Зачет/диф.зачет/экзамен						экзамен	экзамен		
Итого		216								

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины
Знания, умения и навыки, полученные студентами в ходе изучения данной дисциплины, измеряются контролем за работой студента в виде выполнения лабораторных заданий.
Изучение дисциплины завершается проверкой полученных знаний, умений и навыков в форме экзамена

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Шрифт»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине
Целями освоения бакалаврами дисциплины «Шрифт» является преобретение практических навыков работы в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии,

наборном и рисованном шрифте, а так же освоение возможностей современного цифрового шрифта.
Основными задачами изучения дисциплины являются:
освоение выразительных возможностей различных видов шрифтовой графики;
получение навыков практической работы со шрифтом, как с инструментом;
получение навыка обоснованного выбора комплекты шрифтов для различных видов публикаций;
освоение основных приемов проектирования надписи, шрифтовых знаков, логотипов;
получение системное представление об истории развития шрифтовых форм и навыки их классификации;
овладение профессиональной терминологией, получение навыков её корректного использования в письменной и устной форме;
получение навыка развернутой профессиональной оценки художественно-технических качеств шрифта, создания визуального отчета о проделанной практической и аналитической работе.
Обучение по дисциплине «Шрифт» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1 Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	—Знать историю развития шрифтовой формы; историко-морфологическую классификацию шрифтовых форм; возможности и технологические особенности современных цифровых шрифтов, типовые сроки и особенности проектирования; современное состояние отрасли, а также основные направления развития шрифтовых технологий. —Уметь строить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания; формировать этапы и устанавливать сроки работы над проектом; выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета; проводить презентации дизайн-проектов. —Владеть навыками предварительной проработки эскизов и основными приемами проектирования надписей, шрифтовых знаков, логотипов.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Шрифт» относится к числу учебных дисциплин специализации вариативной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Дисциплина «Шрифт» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Веб-дизайн
- Основы производственного мастерства

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц (216 часов).
Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)
3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество	Семестры

		часов	1	2
1	Аудиторные занятия	136	64	72
	В том числе:			
1.1	Лекции	2	2	0
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	134	62	72
2	Самостоятельная работа	80	44	36
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	2	1	1
2.2	Выполнение практических заданий	78	43	35
3	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен
Итого		216		

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для подготовки к экзамену, обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом по дисциплине является достаточно сложной комплексной задачей, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины это художественная самостоятельность и соответствие техническим требоваиям. В зависимости от типа задания степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение проекта должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

3. Требования, предъявляемые к лабораторной работе.

Формы лабораторной работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.

Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение лабораторной работы должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

5. Требования к презентации лабораторной работы.

Презентация должна соответствовать лабораторной работе, отражать ее объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации лабораторной работы по дисциплине в зависимости от типа работы могут иметь несколько форм: презентация (комплект слайды в формате *.pdf), экранная презентация или аудиторный просмотр.
Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.
6. Требования к эссе.
Эссе — это короткий доклад-исследование, которое проводит студент в рамках выполнения задания, не предусматривающего творческую художественную составляющую. Объем исследования зависит от глубины исследуемой темы и задания. Точный формат шаблон и оформление (размер и местоположение текста) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество страниц, набор изображений, включаемых в доклад-исследование, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей задания, по согласованию с преподавателем. Результаты лучших исследований могут быть объединены в общую исследовательскую работу для последующей публикации в научных журналах с сохранением авторских прав и указанием фамилии и имени студента.
7. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Элективные курсы по физической культуре»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» студентов является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
Задачами дисциплины являются: понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности; знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни; формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям

физическими упражнениями и спортом; овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте; приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту; создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

2.Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3.Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения ОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Элективные курсы по физической культуре и спорту»:

Знать:

- социально-биологические основы физического воспитания;

- основы здорового образа жизни;

- методические основы организации самостоятельных занятий физическими упражнениями;

- способы оценки и контроля физического развития и физической подготовленности;

- способы организации, оценки и контроля профессионально-прикладной физической подготовки.

Уметь:

- выполнять комплексы оздоровительной и адаптивной физической культуры**;**

- использовать способы контроля и оценки физического развития и физической подготовленности;

- использовать физические упражнения для профилактики профессиональных заболеваний и воспитания профессионально-прикладных двигательных качеств

Владеть:

- различными формами восстановления работоспособности организма;

- методами самооценки физического развития и физической подготовленности;

- средствами и методами физического воспитания для достижения должного уровня физической подготовленности и обеспечения полноценной профессиональной деятельности

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	1-3	1-6	328/ 0	328	-	328	-	-	-	Экз/ За
	1	1	48	48	-	48	-	-	-	За
		2	60	60	-	60	-	-	-	За
	2	3	48	48	-	48	-	-	-	За
		4	60	60	-	60	-	-	-	За
	3	5	48	48	-	48	-	-	-	За
		6	64	64	-	64	-	-	-	За
Очно-заочная	1-2	1-4	328/ 0	8	-	8	-	320	-	Экз/ За
	1	1	82/ 0	4	-	4	-	78	-	За
		2	82/ 0	-	-	-	-	82	-	За
	2	3	82/ 0	4	-	4	-	78	-	За
		4	82/ 0	-	-	-	-	82	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Проектная деятельность»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

Цели дисциплины

Целью освоения дисциплины «Проектная деятельность» является подготовка студентов к профессиональной деятельности и формирование у них умений и навыков для решения нестандартных задач и реализации проектов во взаимодействии с другими обучающимися.

Задачи изучения дисциплины

Основные задачи изучения дисциплины:

- *развитие у обучающихся навыков командной работы;*
- *формирование навыков проектной работы;*
- *повышение у обучающихся мотивации к самообразованию;*
- обеспечение освоения обучающимися основных норм профессиональной деятельности;
- получение обучающимися опыта использования основных профессиональных

инструментов при решении нестандартных задач в рамках проектов;

- *развитие у обучающихся навыков составления и оформления презентации и защиты достигнутых проектных результатов перед аудиторией слушателей.*

Обучение по дисциплине «Проектная деятельность» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	ИУК-3.1. Определяет свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, учитывая особенности поведения и интересы других участников команды; ИУК-3.2. Планирует и анализирует последствия личных действий, адекватно оценивает идеи и предложения других участников для достижения поставленной цели в командной работе; ИУК-3.3. Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила социального взаимодействия, несет личную ответственность за свой вклад в результат командной работы.
ПК-1 Способен выполнять расчет и проектирование деталей, узлов и устройств радиотехнических систем в соответствии с техническим заданием, в том числе с использованием средств автоматизации проектирования	ИПК-1.1 Понимает принципы конструирования отдельных деталей, узлов и устройств радиотехнических систем, выбирает системы автоматизированного проектирования радиотехнических систем; ИПК-1.2 Работает с программными средствами с использованием современных прикладных программ по расчету радиотехнических систем; ИПК-1.3 Рассчитывает и проектирует детали, узлы и устройства радиотехнические системы в соответствии с техническим заданием с использованием средств автоматизации проектирования.
ПК-2 Способен выполнять математическое моделирование объектов и процессов по типовым методикам, в том числе с использованием стандартных пакетов прикладных программ	ИПК-2.1 Строить физические и математические модели узлов, блоков и устройств радиотехнических систем; ИПК-2.2 Использует стандартные пакеты прикладных программ для математического моделирования узлов, блоков и устройств радиотехнических систем; ИПК-2.3 Выполняет компьютерное моделирование математических моделей узлов, блоков и устройств радиотехнических систем.

1. **Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1«Дисциплины (модули)» - Б1.2 «Часть, формируемая участниками образовательных отношений».

Дисциплина «Проектная деятельность» изучается во 2, 3, 4, 5 6, 7 семестрах обучения по направлению подготовки 11.03.01 «Радиотехника», профиль «Интеллектуальная радиоэлектроника и промышленный интернет вещей» в соответствии

Дисциплина непосредственно связана со следующими дисциплинами и практиками ООП:

Введение в проектную деятельность;
Основы технологического предпринимательства;
Производственная практика (преддипломная);
Психология делового общения;
Управление проектами;
Учебная практика (проектная);
Экономическая оценка эффективности инженерного проекта.

2. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость (объем) дисциплины «Проектная деятельность» составляет 14 зачетных единиц.

Объем дисциплины по видам учебных занятий (в часах) – 504 часа.

Дисциплина преподается у всех формы обучения.

Вид промежуточной аттестации (форма контроля): зачет.

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

Вид учебной работы	**Всего часов**	**Семестр**					
		2	3	4	5	6	7
3.1.1 Очная форма обучения							
Аудиторные занятия (всего)	**252**	**36**	**36**	**54**	**36**	**54**	**36**
В том числе:							
Лекции	-	-	-	-	-	-	-
Практические занятия (ПЗ)	252	36	36	54	36	54	36
Семинары (С)	-	-	-	-	-	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-	-	-	-	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**252**	**36**	**36**	**54**	**36**	**54**	**36**
В том числе:							
Подготовка к практическим занятиям	252	36	36	54	36	54	36
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-	-	-	-	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**504/14**	**72**	**72**	**108**	**72**	**108**	**72**
3.1.2 Заочная форма обучения							
Вид учебной работы	Всего часов	Семестр					
		2	3	4	5	6	7
Аудиторные занятия (всего)	**52**	**8**	**8**	**10**	**8**	**10**	**8**
В том числе:							
Лекции	-	-	-	-	-	-	-
Практические занятия (ПЗ)	52	8	8	10	8	10	8
Семинары (С)	-	-	-	-	-	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-	-	-	-	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**452**	**64**	**64**	**98**	**64**	**98**	**64**
В том числе:							
Подготовка к практическим занятиям	452	64	64	98	64	98	64
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-	-	-	-	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**504/14**	**72**	**72**	**108**	**72**	**108**	**72**

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Управление проектами»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

Цели дисциплины

Целью освоения дисциплины «Управление проектами» является изучение и освоение обучающимися теоретических основ и практических навыков в области управления проектами по формированию представлений о проектной деятельности (от зарождения идеи до реализации проекта) как о целостной системе, все элементы которой взаимозависимы. Владение теоретическими основами и практическими навыками в области управления проектами необходимы для успешного освоения и внедрения инновационных технологий, определяющих промышленное развитие и управления, создания и реализации инновационных проектов, профессионального личностного роста и саморазвития, креативного решения задач текущего и стратегического управления: начиная с управления персоналом и заканчивая освоением наукоемких технологий.

Задачи изучения дисциплины

Основные задачи изучения дисциплины:

- изучение основных методов и технологий управления проектами: создание концепции проекта, команды проекта, планирование проекта, реализация и т.д.;
- изучение основных технологий проектного управление: характеристики, способы применения, ограничения, достоинства, недостатки, область использования (применения) и т.д.;
- формирование и развитие теоретических знаний и практических навыков в области технического и социального проектирования и управления проектами.

Обучение по дисциплине «Управление проектами» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-4. Способен осуществлять технико-экономическое обоснование проектных решений и техническое задание на разработку радиотехнической системы с точки зрения технико-экономических показателей.	ИПК-4.1 Использует методические приемы технико-экономического обоснования проектных решений; ИПК-4.2 Осуществляет финансово-экономическое планирование инженерного проекта; ИПК-4.3. Разрабатывает техническое задание на разработку радиотехнической системы с точки зрения технико-экономических показателей.

1 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 «Дисциплины (модули)». Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1«Дисциплины (модули)» - Б1.2 «Часть, формируемая участниками образовательных отношений».

Дисциплина «Управление проектами» изучается во 2-ом семестре обучения по направлению подготовки 11.03.01 «Радиотехника», профиль «Интеллектуальная радиоэлектроника и промышленный интернет вещей».

Дисциплина непосредственно связана со следующими дисциплинами и практиками ООП:

Введение в проектную деятельность;

Основы технологического предпринимательства;

Проектная деятельность;

Психология делового общения;
Учебная практика (проектная);
Экономическая оценка эффективности инженерного проекта.

2 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость (объем) дисциплины «Управление проектами» составляет 2 зачетных единицы.

Объем дисциплины по видам учебных занятий (в часах) – 72 часа.

Дисциплина преподается у очной и заочной форм обучения.

Вид промежуточной аттестации (форма контроля): зачет.

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

Вид учебной работы	**Всего часов**	**Семестр**
		2
3.1.1 Очная форма обучения		
Аудиторные занятия (всего)	**36**	**36**
В том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия (ПЗ)	36	36
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**36**	**36**
В том числе:	-	-
Подготовка к практическим занятиям	36	36
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**72/2**
3.1.2 Очно-заочная форма обучения		
Аудиторные занятия (всего)	**18**	**18**
В том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия (ПЗ)	18	18
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**54**	**54**
В том числе:	-	-
Подготовка к практическим занятиям	54	54
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**72/2**
3.1.3 Заочная форма обучения		
Вид учебной работы	**Всего часов**	**Семестр**
		1
Аудиторные занятия (всего)	**8**	**8**
В том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия (ПЗ)	8	8
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**64**	**64**
В том числе:	-	-
Подготовка к практическим занятиям	64	64

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр
		2
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**72/2**

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы технологического предпринимательства»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цель освоения дисциплины

Формирование у студентов комплекса теоретических знаний и практических навыков в сфере экономики, технологического предпринимательства и управления инновационными проектами.

Задачи дисциплины — достижение следующих результатов образования.

Знания: основные теории функционирования инновационной экономики и технологического предпринимательства, принципы организации, управления и оценки инновационно-предпринимательской деятельности; меры государственной поддержки инновационной деятельности и развития инновационной экосистемы; основы коммерциализации инноваций и развития высокотехнологического бизнеса.

Умения: планирование и проектирование коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности в форме стартапа, коммерческого контракта, лицензионного договора; формирование проектных команд; выбор бизнес-модели и разработка бизнес-плана; анализ рынка и прогнозирование продаж, анализ потребительского поведения, проведение оценки эффективности инновационной деятельности, анализ рисков развития компании.

Владение: приемы работы на рынке коммерциализации высоких технологий с использованием моделей Product development и Customer development; использование технологий бережливого стартапа (lean) и гибкого подхода к управлению (agile), технологии разработки финансовой модели проекта; проведение переговоров с инвесторами и публичных презентаций проектов (питчей).

2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата

Дисциплина «Основы технологического предпринимательства» относится к блоку «Вариативные дисциплины» и входит в образовательную программу подготовки бакалавра по направлению подготовки код ОП Направление подготовки, очной формы обучения.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Основы технологического предпринимательства» студенты должны:

Знать:

- основы экономических знаний;
- специфику и возможности использования экономических знаний в различных сферах деятельности;
- способы использования экономических знаний в различных сферах деятельности.

Уметь:

- определять специфику экономических знаний в различных сферах деятельности;

- определять возможности использования экономических знаний в различных сферах деятельности;
- использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности.

Владеть:

- навыками определять специфику экономических знаний в различных сферах деятельности;
- навыками определять возможности использования экономических знаний в различных сферах деятельности;
- навыками использования экономических знаний в различных сферах деятельности

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	2	4	72/2,00	-	-	-	-	72	-	За
Очно-заочная	2	4	72/2,00	-	-	-	-	72	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования»:
– подготовка квалифицированного бакалавра по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» и по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного оформлять различные виды печатной и мультимедийной продукции.

Основная задача освоения дисциплины «Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования»:

– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

– Раскрыть связь между формально-образной структурой произведения и приоритетными ценностными ориентирами создавшей его эпохи / культуры;
– Дать понимание основ стилевой эволюции;
– Изучить труды крупных историков искусства, а также ознакомиться с теоретическими основами в сфере декоративно-прикладного искусства.

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	***Знать:*** Основные этапы развития, важнейшие направления и местные традиции декоративно-прикладного искусства, понимать основные движущия; Силы и закономерности историко-культурного процесса произведения декоративно-прикладного искусства, их стилистические характеристики и особенности, символический смысл, материалы и техники; Специфику содержания, символики и формальных выразительных средств декоративно-прикладного искусства в контексте мирового художественного процесса; ***Уметь:*** анализировать и объяснять историко-культурные, историко-художественные, социокультурные, формально- образные и формально-стилистические факторы развития в декоративно-прикладном искусстве грамотно и квалифицированно, устно и письменно излагать на русском языке свои знания о декоративно-прикладном искусстве ***Владеть:*** Методологией и терминологией научных исследований в области декоративно-прикладного искусства Основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, относящейся к декоративно-прикладному искусству

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1

1. дисциплины:
   - История искусства,
   - Печатной графики,,
   - История и теория графического дизайна,
   - История и теория фотографии,
   - Теория композиции,
   - Колористика.
   - Анимация,
   - Дизайн мультимедиа,
   - TV-дизайн,
   - Видеоарт,
   - Web-дизайн,
   - Дизайн электронных изданий,
   - Иллюстрация;

2. практики:
   - практика по получению первичных умений и навыков, в том числе по получению первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности,
   - творческая,
   - научно-исследовательская работа,
   - преддипломная практика

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных(е) единиц(ы) (108 часов).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			3
	Аудиторные занятия	**72**	**72**
	В том числе:		
.1	Лекции	36	36
.2	Семинарские/практические занятия	36	36
.3	Лабораторные занятия		
	Самостоятельная работа	**36**	**36**
	В том числе:		
.1	…		
.2	…		
	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Экзамен

	Итого	**108**	

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			5	6
	Аудиторные занятия	**36**		
	В том числе:			
.1	Лекции	20	10	10
.2	Семинарские/практические занятия	16	8	8
.3	Лабораторные занятия			
	Самостоятельная работа	**72**	**36**	**36**
	В том числе:			
.1	…			
.2	…			
	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Экзамен	Экзамен
	Итого	**108**		

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Менеджмент в мультимедиа»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины «Менеджмент в мультимедиа» - формирование у студентов представлений о структуре рекламных коммуникаций, выработка навыков и умений, необходимых для эффективной творческой деятельности в условиях рекламного менеджмента.

Задачи дисциплины «Менеджмент в мультимедиа»: представить систематизированным образом процесс становления и структуру рекламной деятельности, ее творческие компоненты, социально - психологические и экономические условия эффективных коммуникаций; определить роль рекламной деятельности в системе маркетинговых коммуникации; сформировать навыки качественного анализа менеджмента рекламы; представить суть и смысл рекламного сообщения, его композиции, а также

основных методов воздействия в рекламе; освоить творческие концепции создания рекламных продуктов; научить основным методам оценки эффективности рекламного сообщения, показать роль и значение творчества при разработке рекламного текста и рекламного проектирования в целом.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

2. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Менеджмент в мультимедиа» студенты должны:

Знать:

— как работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия
— принципиальные особенности руководства проектной и бизнес-деятельностью в сфере мультимедиа

Уметь:

— работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия
— организовывать и осуществлять руководство проектной и бизнес-деятельностью в сфере мультимедиа.

Владеть:

— навыками и способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия
— способностью эффективно организовывать и осуществлять руководство проектной и бизнес-деятельностью в сфере мультимедиа

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	**курс**	**семестр**	**Трудоемкость дисциплины в часах**		**Форма итогового контроля**

			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	4	7	108/ 3,00	32	16	16	-	76	-	За
Очно-заочная	4	8	108/ 3,00	32	16	16	-	76	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Основы операторского мастерства»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения бакалаврами дисциплины Основы операторского мастерства являются освоение искусства видеосъемки, построения кадра, сцены, освещения, внутрикадрового ритма средствами видеосъемки. Ключевой целью дисциплины является получение навыков работы с динамически изменяющимся темпоральным пространством кадра.
Задачи освоения дисциплины: Создание графического сценария; формирование характера и материально-технического оснащения съемочной площадки; получение навыков работы со съемочной аппаратурой, съемка на местности, работа с внутрикадровым монтажем, лайфами, шумами, внутрикадровыми и закадровыми звуками, формирующими сцену; создание линейного монтажа непосредственно на съемочной аппаратуре; определение, выделение и работа с ритмообразующими внутрикадровыми элементами с целью придания или подчеркивания в кадре художественного-образной выразительности, разработки собственного проекта.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Ее изучение базируется на следующих дисциплинах:

• Компьютерные технологии в дизайне

• Проектирование

• Основы производственного мастерства

• Фотография

• Искусство и визуальное восприятие

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Основы операторского мастерства» студенты должны:

Знать:

основы производственного процесса с видеопроектами, основы монтажа и видеосъемки.
принципы монтажных сочетаний, организации видеоряда и нахождения черт сочетаемости смежных кадров

Уметь:

обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе
производить монтаж видео опираясь на различные методики

Владеть:
инструментами планирования, навыками проектной работы, основами работы с видео, инструментами монтажа и видеосъемки

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	4	7	144/ 4,00	64	-	-	64	80	-	Экз
Очно-заочная	4	8	144/ 4,00	32	-	-	32	112	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Основы режиссуры»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения бакалаврами дисциплины «Основы режиссуры» являются освоение искусства видеомонтажа, построения кадра, сцены, освещения, внутрикадрового ритма средствами компьютерной графики. Ключевой целью дисциплины является получение навыков работы с динамически изменяющимся темпоральным пространством сцены.

Основными задачами изучения дисциплины являются:

Создание графического сценария;

Формирование характера и материально-технического оснащения монтажной площадки;

Получение навыков работы с монтажной аппаратурой, работа со сценическим монтажем, внутрикадровыми и закадровыми звуками, формирующими видеоряд;

Создание нелинейного монтажа на монтажной аппаратуре или средствами программного обеспечения;

Определение, выделение и работа с ритмообразующими сценическими элементами с целью придания или подчеркивания в видеоряде художественного-образной выразительности.

Обучение по дисциплине «Основы режиссуры» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Знать: — основы производственного процесса с видеопроектами, основы монтажа и видеосъемки; Уметь: — обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе; Владеть: — инструментами планирования, навыками проектной работы, основами работы с видео.
УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	Знать: — принципы монтажных сочетаний, организации видеоряда и нахождения черт сочетаемости смежных кадров; Уметь: — производить монтаж видео опираясь на различные методики; Владеть: — инструментами монтажа и видеосъемки.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы режиссуры» относится к числу учебных дисциплин специализации части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Основы режиссуры» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

Теория композиции

Колористка

Введение в проектную деятельность

Авторское право

Основы технологического предпринимательства

Управление проектами

Проектная деятельность

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы (144 часа).

Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	8
1	Аудиторные занятия	96	56	40
	В том числе:			
1.1	Лекции	0		
1.2	Семинарские/практические занятия	0		
1.3	Лабораторные занятия	96	56	40
2	Самостоятельная работа	48	16	32
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	3	1	2
2.2	Выполнение практических заданий	45	15	30
3	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен
Итого		144		

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Задание выдается студенту индивидуально в рамках заданного общего направления работы. Работа допускает агрегацию различного медийного и литературного материала с целью максимально полного раскрытия темы.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Проектирование шрифта»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины является приобретение студентами теоретических знаний в области истории, морфологии и эстетики шрифта, а также художественно-технических навыков практической работы со шрифтами, умения работать в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте.

Задачи дисциплины:

- дать системное представление об истории развития шрифтовых форм и навыки их классификации;
- развить навыки практической работы со шрифтом, как с инструментом;
- научить обоснованно выбирать комплекты шрифтов для различных видов публикаций;
- обучить основным приемам проектирования цифровых шрифтов.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Изучение дисциплины базируется на дисциплинах: «Компьютерные технологии в дизайне», «История и методология дизайн-проектирования». Знания и практические навыки, полученные из курса «Проектирование шрифта», используются при прохождении научно-исследовательской и производственной практики.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- историю развития шрифтовой формы;

- историко-морфологическую классификацию шрифтовых форм;

- особенности шрифтов, созданных для различных видов изданий и технологий воспроизведения текста;

- специфику применения различных видов шрифтов.

уметь:

- обоснованно выбирать комплект шрифтов для различных типов публикаций;

- грамотно применять шрифт для набора текстов;

- работать в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте.

владеть:

- основными историческими почерками;

- основными приемами проектирования надписей, шрифтовых знаков, логотипов;

- основными приемами проектирования цифровых шрифтов.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	4	6	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	Экз
Очно-заочная	6	2	72/ 2,00	18			18	54	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Государственная итоговая аттестация»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2023 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты государственной итоговой аттестации

Целью государственной итоговой аттестации обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» и профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа» является проверка качества освоения выпускниками образовательной программы в соответствии требованиям ФГОС ВО, а также подтверждение освоения компетенций и способности к выполнению всего круга профессиональных задач.

Задачи итоговой государственной аттестации:

— оценить уровень практической и теоретической подготовки выпускника к выполнению профессиональных задач во всех областях профессиональной деятельности бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн;

— определить готовность выпускника по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, образовательная программа Графический дизайн к следующим видам профессиональной деятельности: художественной; проектной; информационно-технологической, организационно-управленческой.

— выявить уровень подготовленности по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, образовательная программа Графический дизайн к решению профессиональных задач в соответствии с профильной направленностью ООП ВО;

— выявить уровень подготовки выпускников в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования к результатам освоения основных образовательных программ бакалавриата через набор определенных универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, которые должен показать выпускник в процессе государственной итоговой аттестации.

К государственной итоговой аттестации допускаются обучающиеся, освоившие следующие общепрофессиональные, профессиональные и профессионально-специализированные компетенции:

При прохождении государственной итоговой аттестации обучающийся должен подтвердить освоение профессиональных и профессионально-специализированных компетенций в форме защиты ВКР:

Особое внимание в ходе ***Подготовке к процедуре защиты и защиты выпускной квалификационной работы*** государственной итоговой аттестации уделено демонстрации следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ОПК-1. Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного	***Знать:*** идеи различных исторических периодов; методы соотнесения развития искусства и дизайна с культурно-историческим контекстом; основные понятия и категории истории дизайна; научные методы искусствоведения ***Уметь:*** анализировать произведение искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте;

исторического периода	объяснять феномен художественного произведения и его роль в человеческой жизнедеятельности ***Владеть:*** навыками применения исторических и искусствоведческих знаний в теоретической и практической художественной и дизайнерской деятельности;
ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	***Знать:*** нормы критического подхода, основы методологии научного знания, формы анализа в области дизайна, основные проблемы своей предметной области, основные приемы аргументированной научной полемики. ***Уметь:*** самостоятельно работать с литературой и анализировать аналоговые источники, адекватно воспринимать информацию, логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь, критически оценивать свои достоинства и недостатки, анализировать социально значимые проблемы в области дизайна. ***Владеть:*** методами научных исследований, критериями оценки полученной информации, навыками участия в научно-практических конференциях.
ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	***Знать:*** методики проектной работы, профессиональную терминологию необходимую для научного обоснования своих проектных предложений, различные изобразительные материалы, их эстетические и эксплуатационно-технические характеристики; различные техники исполнения и методику ведения работы над ними. ***Уметь:*** разрабатывать проектную идею и научно обосновывать свои предложения при проектировании объектов дизайна, создавать эскизы различными художественными материалами, оптимально выражающие проектную идею. ***Владеть:***
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции,	***Знать:*** основные требования и условия, современные тенденции и направления дизайна предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической

современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; ***Уметь:*** проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, потребительских запросов и прочих факторов; ***Владеть:*** современной шрифтовой культурой, инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики; навыками создания цвето-графической и объемно-пространственной композиции при проектировании объектов и систем графического дизайна;
ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	***Знать:*** необходимые требования, методику организации выставок, конкурсов, фестивалей, других творческих мероприятий, методику организации выставок, конкурсов, фестивалей, других творческих мероприятий, их специфику, виды и категории ***Уметь:*** организовывать на профессиональном уровне выставочное или иное пространство для творческих мероприятий с учетом целей, задач данного мероприятия. ***Владеть:*** навыками участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях, принципами организации, проведения и участия в выставках.
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	***Знать:*** стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности ***Уметь:*** решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности ***Владеть:*** принципами работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной

	деятельности.
ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	***Знать:*** концепцию формообразования как творчески-гуманитарного и синтезирующего процесса, системно-структурный подход как методологию исторических исследований дизайна. ***Уметь:*** расширять и углублять научное мировоззрение; синтезировать знания и популяризировать профессиональную деятельность в соответствии с современной культурной политикой Российской Федерации. ***Владеть:*** навыками ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации
ПК-1 Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать:*** методы организации и осуществления комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора и анализа информации для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание объектов, сред и систем; ***Уметь:*** осуществлять предпроектные исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн-проектированию; собирать и использовать информацию по теме дипломного исследования; проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов, сред и систем; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайна; ***Владеть:*** навыками оформления результатов исследований; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна объектов, среды и систем;
ПК-2 Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать:*** комплекс теоретических и практических дисциплин, направленных на художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ***Уметь:*** методы и приемы художественно-технической разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ***Владеть:*** методами и приемами Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-3 Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать:*** методы осуществления авторского надзора за воплощением и внедрением дизайн-проектов принципы контроля качества внедрения цифровых продуктов, их размещения в сети Интернет; ***Уметь:*** работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству файлов и макетов; ***Владеть:*** высоким уровнем ответственности при предоставлении готовых файлов и макетов; навыками художественно-технического и прочих форм редактирования продуктов графического дизайна; методами комплексной оценки возможных рисков при предоставлении некачественных файлов и макетов дизайн-проектов.
ПК-4 Способен демонстрировать владение графическими и живописными техниками, применять полученные художественные навыки в профессиональной деятельности	***Знать:*** основные законы зрительного восприятия реальности и произведения искусства; законы композиции; технику и технологию графических материалов; ***Уметь:*** Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить художественные решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Использовать специальные художественные техники для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Обосновывать правильность принимаемых художественных решений ***Владеть:*** навыками определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина ***«Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»*** относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина ***«Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»*** опирается на знания, умения и компетенции, формируемые предшествующими дисциплинами и/или практиками и/или предыдущим уровнем подготовки:

БЛОК 1 Дисциплины (Модули) относящиеся к Обязательной части

- Безопасность жизнедеятельности
- Дизайн-проектирование
- Иностранный язык
- История (история России, всеобщая история)
- История и теория дизайна
- История и теория искусства
- Колористика
- Компьютерная графика
- Маркетинг в дизайне
- Методика преподавания дизайна
- Пропедевтика
- Рисунок и живопись
- Физическая культура и спорт
- Философия

Модуль "Проектная деятельность"

- Введение в проектную деятельность

Часть, формируемая участниками образовательных отношений

- Авторское право
- Анимация
- Веб-дизайн
- Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования
- Иллюстрация
- Основы производственного мастерства
- Основы режиссуры
- Печатная графика
- Психологические аспекты в дизайне
- Теория композиции
- Типографика
- Фотография
- Шрифт

Модуль "Проектная деятельность"

- Проектная деятельность
- Управление проектами
- Основы технологического предпринимательства

Элективные дисциплины (модули)

- Менеджмент в мультимедиа
- Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса
- Создание познавательного изображения
- Технический рисунок
- Элективные курсы по физической культуре и спорту

БЛОК 2 Практика (все входят в обязательную часть)

- Учебная практика
- Учебно-ознакомительная практика
- Производственная практика
- Проектно-технологическая практика
- Преддипломная практика